A GURU TEAM TAGJAINAK ÚJ LAPJA!

132 OLDAL > 3 CD MELLÉKLET > TELJES PC JÁTÉK

GAMER magazin

01 TELJES JÁTÉK ICEWIND DALE



[bemutatók]

COLIN MCRAE RALLY 3

MISTMARE > „AZ OROSZOK MÁR A SPÁJZBAN VANNAK"

[ismertetők]

MEDAL OF HONOR: SPEARHEAD

HARRY POTTER AND THE CHAMBER OF SECRETS

PLATOON > ANNO 1503 > RALLISPORT CHALLENGE

[hardver]

DIGITÁLIS FELTÁMADÁS 2002

HOGYAN MŰKÖDIK A HÁZIMOZI?

SAMSUNG SGH-S100 > TÁBLA PC > NOKIA 6610 > LOGITECH 5.1 HANGRENDSZER

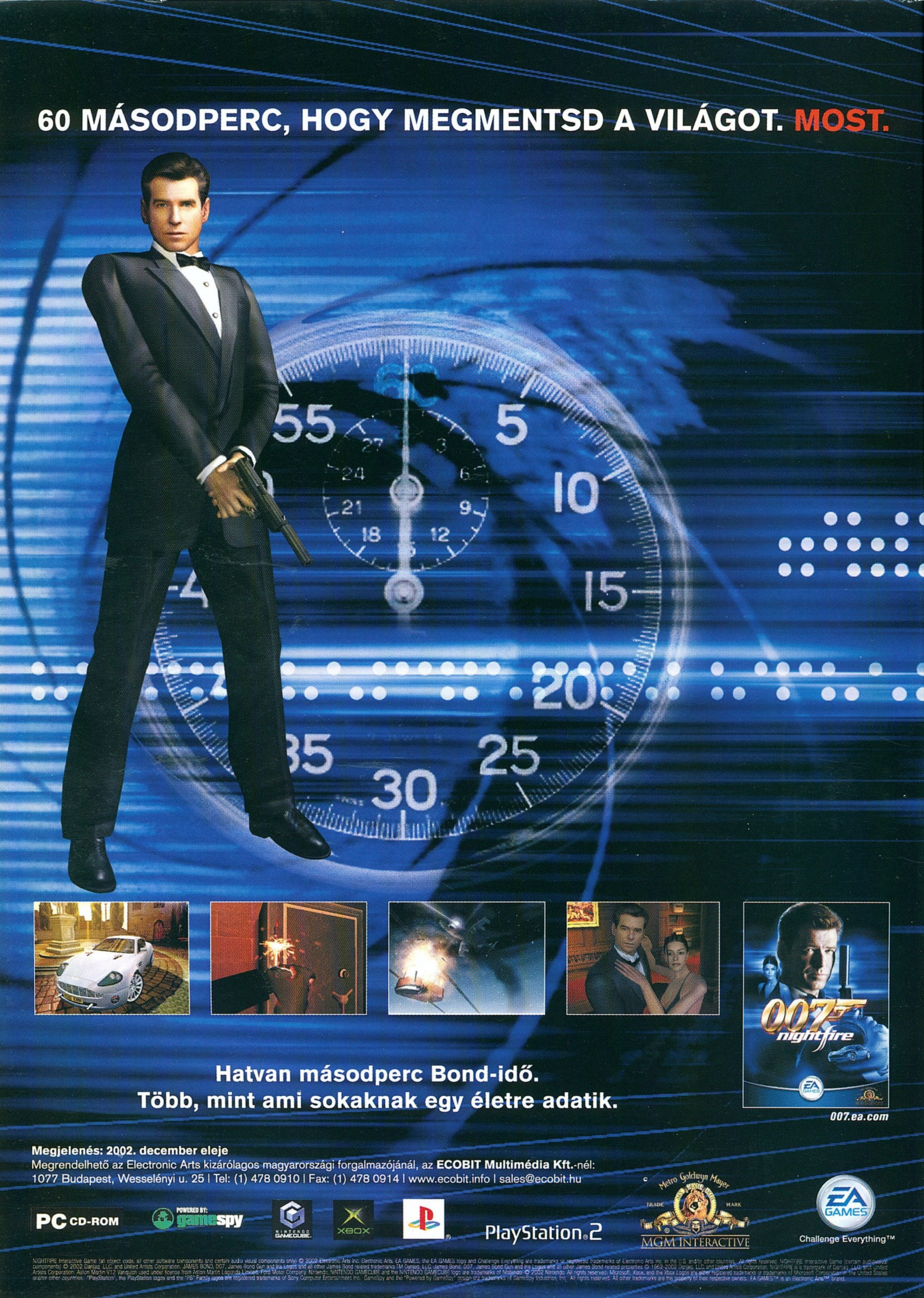
A GAMER MAGAZIN jelen számához 3 CD-ROM tartozik. Amennyiben hiányoznának kérd őket az elárusítótól!

A GURU TEAM TAGJAINAK ÚJ LAPJA!

LILY > BRAZIL > SHOEBARON > STÖKI > SASA > MOCSY > CHRIS > LAZA > HANCU > PPÉTER > NYÚL > OLDMAN > LAA-YOSH > GREGS > FLEX > TATCOM > BIRD > ÉS MÁSOK

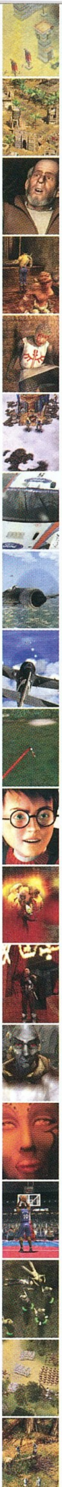
1645 Ft

9 771588 929007 00301


60 MÁSODPERC, HOGY MEGMENTSD A VILÁGOT. MOST.
007 nightfire
007.ea.com
Hatvan másodperc Bond-idő.
Több, mint ami sokaknak egy életre adatik.
Megjelenés: 2002. december eleje
Megrendelhető az Electronic Arts kizárólagos magyarországi forgalmazójánál, az ECOBIT Multimédia Kft.-nél:
1077 Budapest, Wesselényi u. 25 | Tel: (1) 478 0910 | Fax: (1) 478 0914 | www.ecobit.info | sales@ecobit.hu
PC CD-ROM
POWERED BY: gamespy
NINTENDO GAMECUBE
XBOX
PlayStation 2
Metro Goldwyn Mayer
MGM INTERACTIVE
EA GAMES
Challenge Everything™


OPERATION FLASHPOINT™
MOST KETTŐT ÜTHETSZ EGY CSAPÁSRA!
Magyar nyelvű kézikönyvvel
PC CD-ROM HIVATALOS BŐVÍTŐCSOMAG
OPERATION FLASHPOINT RESISTANCE
PC CD-ROM GOLD EDITION
OPERATION FLASHPOINT COLD WAR CRISIS
No.1 Bestseller
Magyar nyelvű kézikönyvvel
Codemasters
GENIUS AT PLAY™
Magyarországon forgalmazza:
automex MULTIMÉDIA
Keresd a nagyáruházakban és viszonteladóknál vagy a www.automex.hu weboldalon, ahol további szoftverek között is válogathatsz!
Automex Kft. 1077 Budapest, Wesselényi u. 21., Tel.: 461-5700, Fax: 461-5799
Web: www.automex.hu - Email: info@automex.hu
© 2002 Bohemia Interactive Studio and The Codemasters Software Company Limited .All rights reserved.
Bohemia Interactive

TARTALOM



INTRO

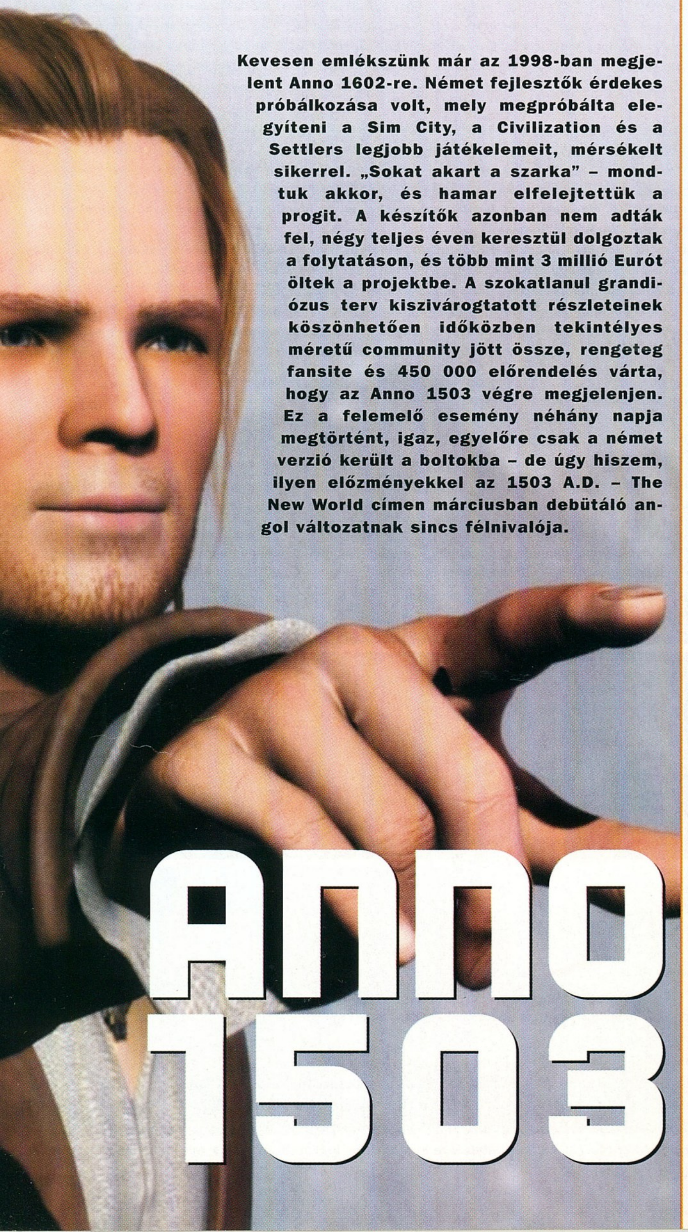
A 2002-es év őrült sebességgel viharzott el rengeteg változást hozva a szerkesztőség életébe. Minden Cseri mester megjelenésével és az új designnal kezdődött, ami aztán jól felkavarta a kedélyeket. Az új kinézet alaposan megosztotta olvasóinkat: volt, aki istenítette, mások egyenesen a pokolba kívánták az új formát. Aztán persze a hullámok elcsitultak, minden visszazökkent a régi kerékvágásba. A külső megváltozása ellenére a tartalom a régi maradt, és ez a tény mindenkit megnyugtatott. A nyár viszonylagos nyugalomban telt el, a táborban végre kipihenhettük a lapleadások fáradalmait. A szeptemberben bekövetkezett változások ismét felpörgették a szerkesztőségeket, hihetetlen lelkesedéssel vetettük bele magunkat az új lap elkészítésébe. Ez a lendület egy pillanatra sem torpant meg, ez jól látszik a már elkészült lapszámokon. Az idő kereke azonban forog tovább, és nekünk inkább a jövőre kell koncentrálnunk. A 2003/02-es számtól kezdve további változtatásokra számíthattok a már megszokott csapattól. Teljes játékok terén sem kívánjuk lejjebb adni a minőséget, terveink szerint a Gamer Magazin repertoárja igazi klasszikusokkal bővül majd. Sokan keresnek meg minket a DVD-vel kapcsolatos igényükkél. Ez egyedül az olvasókon múlik: amint a többség gépébe DVD olvasó kerül, mi is megfontoljuk a DVD-mellékletet. Továbbra is várjuk leveleiteket, észrevételeiteket, és ne feledjétek, hogy az olvasói visszajelzések rendkívül nagy segítséget adnak a lap tartalmi és formai továbbfejlődésében. A Gamer Magazin továbbra is nektek készül, bátran mondjátok el a véleményeteket.

Nem maradt más hátra, mint hogy kellemes karácsonyi ünnepeket és sikerekben gazdag boldog újesztendőt kívánjunk minden kedves olvasónknak.

Guru Team



A HÓNAP JÁTÉKA



Kevesen emlékszünk már az 1998-ban megjelent Anno 1602-re. Német fejlesztők érdekes próbálkozása volt, mely megpróbálta egyíteni a Sim City, a Civilization és a Settlers legjobb játékelemeit, mérsékelt sikerrel. „Sokat akart a szarka" – mondtuk akkor, és hamar elfelejtettük a progit. A készítők azonban nem adták fel, négy teljes éven keresztül dolgoztak a folytatáson, és több mint 3 millió Eurót öltek a projektbe. A szokatlanul grandiózus terv kiszivárogtatott részleteinek köszönhetően időközben tekintélyes méretű community jött össze, rengeteg fansite és 450 000 előrendelés várta, hogy az Anno 1503 végre megjelenjen. Ez a felemelő esemény néhány napja megtörtént, igaz, egyelőre csak a német verzió került a boltokba – de úgy hiszem, ilyen előzményekkel az 1503 A.D. – The New World címen márciusban debütáló angol változatnak sincs félnivalója.

ANNO 1503

Főszerkesztő: Mocsáry József (mocsy@ipma.hu)
Főszerkesztő-helyettes: Révhelyi Beatrix (lily@ipma.hu)
Játékrovat szerkesztő: Sashegyi Zsolt (sasa@ipma.hu)
Hardver szerkesztő: Harangozó Csongor (sbaron@ipma.hu)
CD szerkesztő: Környei Krisztián (chris@ipma.hu)
Tördelőszerkesztő: Laza (laza@ipma.hu)
Korrektúra: Kovácsi Barnabás (korr@ipma.hu)
Szerkesztőségi asszisztens: Balassa Tímea (timi@ipma.hu)
Grafikai koncepció és lapterv: Cserháti Péter (csp@ipma.hu)

A szerkesztőség címe: 1139 Budapest, Hajdú u. 42–44. II. em.
Levelezési cím: 1300 Budapest 3., Pf. 210 • **Telefon:** 350-8179
E-mail cím: gamermagazin@ipma.hu
A GAMER MAGAZIN honlapja: www.gameronline.hu

Kiadja a G.F.H. Kft.

A kiadásért felel: a kiadó ügyvezetője
Készült az **IPMA-Media Kft.** közreműködésével.
Ügyvezető igazgató: Ali Mehdi • **Lapigazgató:** Ifj. Ivanov Péter
Titkárság: Horváth Mónika
Telefon/Fax: (36-1) 350-8004

Hirdetésfelvétel: IPMA-Service Kft.
Czétényi Zsolt, Czidor Rózsa, Kálnoki Kis Emese, Szabóné Véghelyi Anna, Szakács Gábor (06) 309-590-540
Levelezési cím: 1300 Budapest 3., Pf. 210.
Telefon/fax: (36-1) 350-8041

Hirdetési marketing: Oláh Gabriella • **Telefon/fax:** 350-8004

Terjeszti a Budapesti Hírlapkereskedelmi Rt. és a Magyar Lapterjesztő Rt. regionális részvénytársaságai.

A GAMER MAGAZIN e havi száma 26000 példányban készült.

Terjesztési marketing és előfizetéssel kapcsolatos információ:
Fehér Ildikó, Kerbolt Pál, Mura Eszter
Telefon: (36-1) 349-4768
E-mail: terjesztes@ipma.hu

Megjelenik havonta, ára 1645 Ft.

Előfizethető megrendelőlevélben a kiadónál:
IPMA-Service Kft, Budapest.
Levelezési cím: 1300 Budapest 3., Pf. 210
Telefon: (36-1) 349-4768

Előfizetési díj a kiadónál:
Fél évre: 6 900 Ft (6 szám, 30% kedvezmény)
Egész évre: 13 800 Ft (12 szám, 30% kedvezmény)

Előfizethető továbbá a hírlapkézbesítőknél és a Hírlap-előfizetési Irodában (Bp. Lehel u. 10/A, levélcím: HELIR, Budapest 1900), átutalással a HELIR 11991102-02102799 pénzforgalmi jelzőszámra, ezenkívül Budapesten a Magyar Posta Rt. Hírlap-előfizetés és elektronikus Posta Igazgatóság kerületi ügyfélszolgálati irodáin, vidéken a postahivatalokban.

Előfizetési díj a postahivatalokban:
negyed évre: 3 450 Ft (3 szám),
fél évre: 6 900 Ft (6 szám),
egész évre: 13 800 Ft (12 szám).

Montírozás és nyomás: Veszprémi Nyomda Rt.

ISSN 1588-9297

Jelen számunk készítésében közreműködtek:
hancu hancu@ipma.hu **nyúl** nyul@axelero.hu
greg5 greg5@freemail.hu **stöki** stoki@ipma.hu
tasnadi zoltan ztasnadi@freemail.hu **bird** bird@ipma.hu
neuro neuro@agria.hu **iwo** iwo@axelero.hu
grath grath@mail.datanet.hu **oldman** oldman@axelero.hu
brazil brazil@ipma.hu **szabó dani** freeboy@buli.net
ppéter ppeter@cdgrab.hu **phoenix** phoenix@rpg.hu
joshua joshua741@hotmail.com **lazl** lazi@freemail.hu
tatcom tatcom@msn.com **flex** flex@webit.hu
laa-yosh ly@3dluvr.com

A GURU TEAM VELED VAN!

CD TARTALOM

Üdvözletem! Kicsit nehéz dolgom van, amikor megpróbálkozom azzal, hogy figyelmetekbe ajánlom januári CD mellékletünket, hiszen úgy érzem, hogy ilyen erős konkurencia mellett, mint az Icewind Dale, labdába se rúghatok. Mindenesetre azért megpróbálom. Mivel pár hónap után ismét egyetlen korongra kellett összezsugorítani hagyományos mellékletünket, ez alkalommal csupán négy játékdemónak és pár apró animációnak jutott hely. Mindezek ellenére figyelemre méltó tény, hogy az említett demók közt megtalálhatjátok kis hazánk legszorgosabb fejlesztőcsapatának legújabb terméke, a Platoon bemutatóját is, amelyet feltétlenül látnotok kell, ugyanis igencsak vegyes érzelmeket keltett bennünk.
Mindemellett rovatszerkesztőink sem pihentek ebben a hónapban. El Diablo kolléga például óriási Diablo 2 rovatot „dobott" össze nektek, amit biztosra veszünk, hogy ismét kitörő lelkesedéssel fogadtok, ugyanis reakcióitok alapján elmondhatjuk, hogy a Blizzard játéka még mindig nagy sikernek örvend köreitekben. Ezen kívül pár szóban ugyan, de mindenképp említést érdemelnek további témáink is. Új rovatvezetővel az élén ismét beindult az UT2003 rovat, Zagash jóvoltából pedig útjára bocsátottunk egy vadonat újat is a Medal of Honor fanatikusai számára. Végezetül pedig szeretném felhívni figyelmeteket Counter-Strike, Warcraft III és Action! rovatainkra is, de bevallom, hogy nem kellene kivételt tennem egyikkel se, hiszen mindegyikben találhattok magatoknak való témát.
Ez az ajánló persze csak rövid, részletekben szegény kedvcsináló ahhoz a melléklethez, amelyet ismét sikerült telis-tele pakolnunk érdekességekkel. Remélem, hogy az ebből az évből hátralévő pár napot úgy töltitek el, hogy közben nem feledkeztek meg magazinunkról és az ahhoz járó mellékletről. Jó böngészést, és természetesen kellemes ünnepeket kívánok mindenkinek! ■ CHRIS

PLATOON

A Digital Reality ugyebár a legnagyobb nevű hazai fejlesztőcég, olyan játékokkal a háta mögött, mint az Imperium Galactica I-II, vagy a szintén a napokban debütált Haegemonia. A sok űrstratégia után a fiúk ezúttal valós terepre merészkedtek, a vietnami háború pokla szolgált legújabb stratégiai játékuk alapjaként. A játék a moziváltozattól független karakter, Martin Lionsdale őrmester háborús napjait dolgozza fel. A CD mellékletünkön található közel 100 megás méretű bemutató változat remekül demonstrálja a játékban fellelhető legtöbb lehetőséget, és barátságosan bevezeti a játékost a Platoon világába.

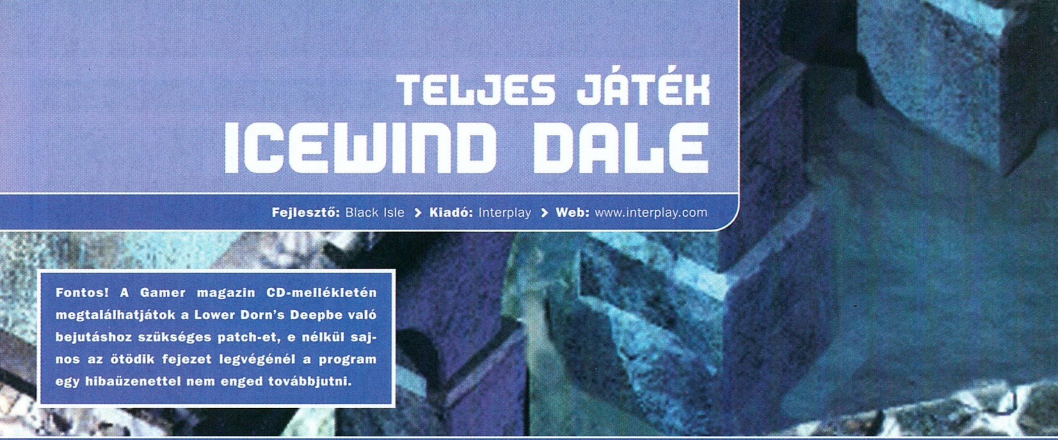


ROLLERCOASTER TYCOON 2

A csaknem 4 éve megjelent RollerCoaster Tycoon hagyományait folytatja a program második része, amelyet szintén Chris Sawyer neve fémjelez. Ugyan a RCT2 grafikáján nem látszanak érdemi változások, ám elegendő néhány órát játszani vele, hogy kiderüljenek a tartalmi fejlesztések, ugyanis a fejlesztő csapat ezt részesítette előnyben - fejlettebb AI, nagyobb térképek, rengeteg új elem, valós vidámparkok és hullámvasutak tervei. Érdemes kipróbálni! (A teljes verzióban külön figyelmet érdemel a Scenario editor és a Rollercoaster designer is.)



TOVÁBBI JÁTÉKDEMÓK Far West › Search & Rescue 4: Coastal Heroes **CSALÁSOK AZ ALÁBBI JÁTÉKOKHOZ** Age of Mythology › Arx Fatalis › Far West › FIFA Soccer 2003 › Iron Storm › Knight Rider the Game › NBA Live 2003 › O.R.B. › Robin Hood: The Legend of Sherwood › Rollercoaster Tycoon 2 › Star Trek Starfleet Command III › Tiger Woods PGA Tour 2003 › Unreal Tournament 2003 **JAVÍTÁSOK** Age of Mythology v1.01 › Arx Fatalis v1.15 › Civilization III: Play the World v1.14f › Haegemonia v1.06a › Medieval Total War v1.1 › O.R.B. v1.01 › Warcraft III v1.04a **PROGRAMOK A TURKÁLÓBAN** DivX 5.02 Pro › RadTool v1.5p › VobSub v2.20 feliratozó › Norton Antivirus frissítés (2002/11/26) › CDRWin 3.9b › CloneCD 4.1.0.1 › FAR Manager 1.70b4 › Total Commander 5.50 › Gyula's Windows Navigator 1.28 › FlashGet 1.40 › GetRight 4.5e › ICQ 2002a build 3728 › ICQ Lite › Internet Download Manager 3.08 › No Frills Timer 2.1 › mIRC 6.03 › Capture Express 1.1a › HyperSnap-DX 5.01.01 › SnagIt 6.1.2 › ACDSee 5.0 › IrfanView 3.75 › CDex 1.40 › Winamp3 › Cacheman 5.11 › PowerStrip 3.29 › Regcleaner 4.3.0.780 › WinAce 2.20 › WinRar 3.00 (Magyar) › WinZip 8.1 SR-1 › DirectX 8.1b › Nvidia Detonator driver (40.72) **HÁTTÉRKÉPEK** Age of Mythology › Hitman 2 (2db) › Magna Carta › Neverwinter Nights › No One Lives Forever 2 › TRON 2.0 (2db) › XIII (2db)



TELJES JÁTÉK
ICEWIND DALE

Fejlesztő: Black Isle > **Kiadó:** Interplay > **Web:** www.interplay.com

Fontos! A Gamer magazin CD-mellékletén megtalálhatjátok a Lower Dorn's Deepbe való bejutáshoz szükséges patch-et, e nélkül sajnos az ötödik fejezet legvégénél a program egy hibaüzenettel nem enged továbbjutni.

„Lóra fel, sárkányt le, kincset el, királylányt meg." Sokáig gondolkodtam azon, hogy mivel is kezdjem az e havi teljes játék ismertetőjét, de végül mindig visszajutottam a fenti szállóigéhez, amely talán nem a legtökéletesebb, de nagymértékben visszaadja az Icewind Dale hangulatát.
Hmm, azt hiszem, már megint sikerült lelőnöm a poént. Na mindegy, akkor jöjjenek a harsonák és a fanfárok, ugyanis a Gamer magazin történetében először köszönthetünk egy vérbeli szerepjátékot (ráadásul egyből egy kékvérűvel van dolgunk) mellékletként.

ISTEN HOZOTT A JEGES SZELEK VÖLGYÉBEN! Jelen sorok írásakor azonban legnagyobb szerencsénkre még nincs ilyen zord idő, és csak a monitoron kell bámulnom az egyre sűrűbben aláhulló hópelyheket. Kétségtelen tény, hogy egy-egy szebb téli napon az ember akár órákig is képes gyönyörködni a hóesésben, főleg, ha ezt meleg zugból, egy bögre forró itallal teheti meg.

Hőseinknek azonban nincs ilyen szerencséjük, nekik nyakig gázolva a friss hóban kell utat törniük, és ha mindez nem lenne elég, akkor ehhez még vegyük hozzá a szörnyek hadát is, mely csak arra vár, hogy apró, pici cafatokat gyártson belőlük.

Az Icewind Dale az Elfelejtett Birodalmak szinte legészakibb részére kalauzol el minket, ráadásul az egész nincs is olyan messze Neverwintertől.

A játékban az első feladataink közé tartozik egy ütőképes, és itt a hangsúly az ütőn van, csapat összeállítása. Ugyanis itt mind a hat rendelkezésünkre álló karaktert mi alkothatjuk meg, nem fognak hozzánk csapódni NPC-k a játék folyamán (ajánlott összeállítás pl.: harcos, paladin, kósza, tolvaj, pap, varázsló). A program még az AD&D második kiadásának alapjain nyugszik, így ha eddig csak a D&D harmadik kiadását használtuk (pl.: Neverwinter Nights), akkor bizony néhány dolog igencsak furcsa lesz, de ezek egy kis utánajárással gyorsan elsajátíthatók.

A KALANDOK KEZDETE. Az Icewind Dale talán legnagyobb erénye, hogy képes átmenetet képezni az összetettebb (Baldur's Gate, Planescape Torment) és a modernebb, pörgősebb (Diablo, Dungeon Siege) szerepjátékok között, így a műfajtól idegenkedőbbek is hozzáláthatnak, és nem vesznek el a beszélgetések, információk sokaságában. Bár ennek következtében néha igencsak elmegy a „DM: Amint mentek a barlangban, morgást hallotok, aztán előlép egy...

J1: Ütöm...

J2: Meghalt!

J3: XP?

J4: Treasure?

J5: (A többi játékoshoz) Artifactnál szóljatok!

Mindezt természetesen az asztalra borulva, halál unott pofával mondják." irányába, ám szerencsénkre a váltás időben jön, és nem fullad eszement mészárlásba.

A dialógusok megértéséhez nem szükségeltetik felsőfokú nyelvtudás, elegendő nagyjából az, amit a számítógép-használat során felszedtünk magunkra (bár ekkor a finomabb részletekből azért kimaradunk).

A játék grafikájáról gondoskodó Infinity Engine-t gondolom, nem kell bemutatnunk, hiszen ugyanez a motor vagy ennek továbbfejlesztése található meg a sorozat többi részében is.

Így itt ugyanúgy lélegzetelállító szépségű tájakon vezethetjük kis csapatunkat céljaik megvalósulása felé, igaz, ezúttal még csak 640*480-ban (a nagyobb felbontásokat csak a kiegészítő telepítésével érhetjük el).

Jeremy Soule... első hallásra az úriember neve még ismeretlennek tűnhet (de csak elsőre), pedig vele kapcsolatban csak a hallásunkban bízhatunk, mivel az általa komponált zenei remekművek teszik még hangulatosabbá a Világ Gerincét. Mellesleg ez nem meglepő, ha tudjuk, hogy például ő komponálta a Total Annihilation, a Morrowind vagy akár az Unreal II dallamainak nagy részét is.

UTÓZÖNGE. Végezetül annyit kell még megemlítenünk, hogyha megtehetjük, akkor a kiegészítőkkel együtt játsszuk végig (Icewind Dale: Heart of Winter és Trials of the Luremaster), mivel így jó pár órával meghosszabbíthatjuk kalandjainkat ebben a csodálatos világban. ■ **LAWMAN**





További részleteket és a végigjátszás kezdetét megtalálhatjátok a CD-mellékleten, a Bioware rovatban.

AMERIKAI EGYESÜLT ÁLLAMOK

1. The Sims: Unleashed
2. Age of Mythology
3. The Sims Deluxe
4. RollerCoaster Tycoon 2
5. Combat Flight Simulator 3
6. Zoo Tycoon: Marine Mania
7. EverQuest: The Planes of Power
8. Civilization III: Play the World
9. The Sims: Vacation
10. Unreal Tournament 2003

NAGY-BRITANNIA

1. The Sims: Unleashed
2. Age of Mythology
3. Harry Potter and the Chamber of Secrets
4. The Sims Deluxe
5. FIFA Football 2003
6. LOTR: The Fellowship of the Ring
7. Combat Flight Simulator 3
8. RollerCoaster Tycoon 2
9. The Sims on Holiday
10. Total Club Manager 2003

FRANCIAORSZÁG

1. Harry Potter and the Chamber of Secrets
2. Fifa Football 2003
3. Age of Mythology
4. The Sims: Unleashed
5. The Sims Deluxe
6. Warcraft III
7. Combat Flight Simulator 3
8. LOTR: Fellowship of the Ring
9. Battlefield 1942
10. Need For Speed: Hot Pursuit 2

AMAZON.COM ELŐRENDELÉS

1. Master of Orion 3
2. DAOC Expansion: Shrouded Isles
3. The Sims Online
4. Delta Force: Black Hawk Down
5. SimCity 4
6. Star Wars Galaxies
7. Tom Clancy's Splinter Cell
8. Tomb Raider: The Angel of Darkness
9. RTCW: Enemy Territory
10. Rainbow Six: Raven Shield

FILEPLANET.COM DEMÓLETÖLTÉS

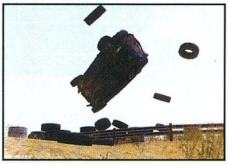
1. TC's Rainbow Six: Raven Shield MP demo
2. MOHAA: Spearhead demo
3. Battlefield: 1942 Multiplayer demo
4. RalliSport Challenge Trial
5. Unreal Tournament 2003 demo
6. Age of Mythology demo
7. Total Immersionj Racing demo
8. Battlefield: 1942 Single Player demo
9. James Bond: Nightfire demo
10. Magic: The Gathering Online demo

FLAT-OUT

Fejlesztő: Bugbear Entertainment
Kiadó: ?
Megjelenés: 2003 második fele



Így legyen öttalálatosunk a lottón! Épp a napokban gondolkodtunk azon, hogy milyen jó kis játék volt a Destruction Derby (persze, csak az első rész, a folytatás nem volt méltó az elődhöz), és találgattuk, hogy miért nincs mostanában hasonló kaliberű játék, noha biztosan nagy siker lenne, erre tessék, egyszerre két ilyen témájú programról is be tudunk számolni.



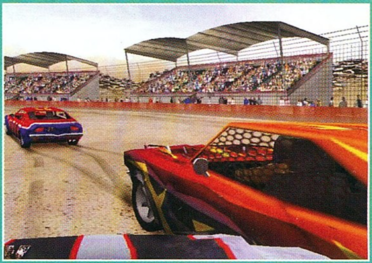


A Flat-Out a Bugbear Entertainment műhelyében készül, a hatalmas elismertségnek örvendő Rally Trophy után tehát újabb, várhatóan nagyszerű játékkal leszünk gazdagabbak. Az alapokat természetesen a Trophyból vették át, ennek köszönhetően a kiemelkedő grafika és fizikai modellezés biztosított. Ez utóbbi talán nem is lenne annyira szükséges egy roncsderbiben, de ha belegondolunk, rájövünk, hogy ezáltal sokkal magasabb szintű játékot kapunk, amelyben esetleg a szimulátor-megszállottak is örömüket lelik. Így vélekedtek a finn fejlesztők is, és külön csapat foglalkozik az autók élethű viselkedésével (pl. a gumibálákkal való ütközés és visszapattanás során fellépő erőhatások minél pontosabb modellezése), valamint a sérülések megvalósításával.

16 különböző „olcsó és rozsdás" járgánnyal versenyezhetünk majd 45 helyszínen, beleértve a parti fövenyt, a hegyi utakat óriási ugratókkal és a befagyott tavon kialakított jégpályákat.

SMASH UP DERBY

Fejlesztő: CITY interactive
Kiadó: ?
Megjelenés: 2003. január 31.



A Smash Up Derby közelebb áll a klasszikus DDerbyhez, nem titkoltan annak hangulatát szeretné felidézni. Tuningolt, akár 290 km/h végsebességű autókba pattanhatunk be, amelyeket 28, különböző feltételeket támasztó környezetben (rally, cross, aréna vagy parkoló) kell sikerre vinnünk. A fő nehézséget természetesen az ellenfelek jelentik, igen brutális eszközökkel akarják majd elvenni tőlünk a győzelmet, de hát ennek a műfajnak pont a törés, a sérülés és a rombolás a lényege. A pályákon gumibálák, villanyoszlopok, táblák és egyéb torlaszok nehezítik a vezetést. Multiplayer módban egyszerre akár 16-an is egymásnak eshetünk, ami igen csábítóan hangzik (hatalmas csatákat lehet majd vívni...). A játék zenéjét a WAWA nevű együttes szolgáltatja, akiknek a No problem c. száma felkerült az angol top 40-es listára.



ABDUCTED

Fejlesztő: Contraband Entertainment
Kiadó: ?
Web: www.contrabandent.com

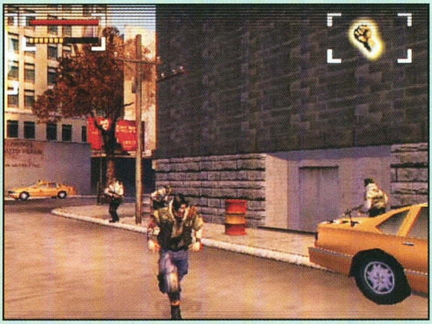
Az FPS-ek végeláthatatlan sorához csatlakozik az Abducted című játék, mely egyszerre ötvözi a science-fiction, a horror és a kaland elemeit. A program elején egy sötét, zárt kamrában találjuk magunkat, de fogalmunk sincs róla, hogyan kerültünk ide. Miután a kíváncsiságtól hajtva valahogy sikerül kikecmeregni, szörnyű felismerés ér: tulajdonképpen az idegenek gigantikus űrhajójának lettünk potyautasai. Utunk során a felgyülemlő kérdésre próbálunk válaszokat találni, ám kisvártatva nyilvánvalóvá válik, hogy a „helybeliek" nem nézik túl jó szemmel jelenlétünket...



A program tekintélyre méltó technikai paramétereivel igyekszik játékra csábítani: az Abducted ama kevés, jelenleg fejlesztés alatt álló FPS közé tartozik, melyek nem valamelyik divatos játék engine-jét használják, hanem saját motorral dolgoznak. Ez korábban ismeretlen megoldások használatát is lehetővé teszi, mint például a korábbiaktól eltérő megvilágítás és valósidőben mozgó árnyékok. Az alkotók ezzel együtt ígérik, hogy mindez nem válik a gyorsaság kárára, a játék egy átlagos gépen GeForce3 mellett is képes mindvégig 40 fps környékén, vagy a felett maradni. Ha mindezt megfejeljük még 5.1 csatornás hanggal, akkor azt hisszük, nincs okunk panaszra. A műfajegyveleg a játékélményt tekintve próbál maximálisan megfelelni az elvárásoknak: a multiplayer lehetőséget elhagyva a fejlesztők kizárólag az egyszemélyes játékra koncentrálnak. A fegyverek terén az élethűség volt az első számú szempont: a Contraband Entertainmentnél nem a mennyiséget, hanem a minőséget vették alapul odafigyelve olyan apróságokra is, mint például a harceszközök esetleges másodfunkciói. Emellett nem fordulhat elő, hogy egy sarokban lelünk rá az aknavetőre - új fegyver akkor kerül elő, amikor azt a történet indokolttá teszi.

A megjelenés dátuma egyelőre sem PC-re, sem Xboxra nem ismert, de a Contraband ígérete szerint kizárt, hogy hosszú éveket kellene rá várnunk, mint néhány nagyreményű társa esetében (Duke Nukem Forever, khm).

FREEDOM: THE BATTLE FOR LIBERTY ISLAND



Fejlesztő: IO Interactive
Kiadó: Electronic Arts
Megjelenés: ?

Az IO Interactive új játéka olyan világban játszódik, melyben a Szovjetunió megnyerte a Hidegháborút, és Amerikában teljes fejetlenség uralkodik. Miután Washingtonra atombombát lőttek ki, hamarosan a Vörös Hadsereg katonái kezdtek beözönleni az országba. A káosz akkor teljesedik ki, amikor a hírek arról tájékoztatják az embereket, hogy elnöküket meggyilkolták. A játékosok egy kezdetben kis és gyenge hadsereg élén fognak szembeszállni az elnyomókkal. A program érdekes elegye lesz a körökre osztott stratégiáknak és az FPS-eknek. A stratégiai rész a nagyobb műveletekre koncentrál, míg az FPS rész az utcai csatározásokban bontakozik ki. Minden egyes győzelemmel nő a népszerűségünk, így egyre több embert tudunk majd toborozni, azonban, ha elvesztünk egy-egy szabadságharcost vagy csatát, akkor az negatív hatást gyakorol fentebb említett tulajdonságunkra, így sorstársaink értelemszerűen már nem állnak olyan nagy kedvvel oldalunkra. A játék motorja megegyezik a Hitman 2 alatt már látottal. Érdekesség, hogy a konzolos verziók TPS nézetben játszhatók, míg a PC-s verzió FPS nézetet használ, mivel PC-n az egér és a billentyűzet elegendő az áttekinthetőséghez, nincs szükség külső nézetre.

NEVERWINTER NIGHTS: SHADOWS OF UNDRENTIDE

Fejlesztő: FloodGate Entertainment
Kiadó: Infogrames
Megjelenés: 2003. tavasz



2003 tavaszán jelenik majd meg a Neverwinter Nights első kiegészítője, jelentette be hivatalosan 2002. november 27-én a BioWare. Az információ nem volt titok, ekkor már napok óta erről pusmogtak az interneten. A FloodGate kiegészítője 40 órás játékidőt és rengeteg újdonságot ígér: bővül a varázslatok, a szörnyek, a képzettségek, a fegyverek és a karakterosztályok palettája is, az Aurora toolset használói pedig új készleteknek örvendezhetnek (téli táj, sivatag, romok). A Shadows of Undrentide nem magas szintű karaktereknek készül, hanem a 3 új fejezet bármelyikébe bekapcsolódva új, vagy közepes szintű karaktereinkkel kalandozhatunk.



A közleményből kiderült az is, a BioWare is készít egy kiegészítőt, az egyelőre még munkanéven futó XP2-t, amely 2003 nyarán jelenik meg, és további újításokat hoz. Ray Muzyka elmondta, dolgoznak a segítők AI-ján, hogy kevésbé legyenek passzívak, ugyanakkor tetteik felett irányítási lehetőséget is kapunk majd. A szintkorlátot is csak a BioWare kiegészítőben léphetjük majd át...

> Bár minket, PC-seket nem érint olyan erősen, mindenképpen havi híreink élére kívánkozik az a gyenge 750 millió dolláros üzlet, amelynek keretében a legnagyobb japán játékfejlesztők közül kettő, a Final Fantasykről híres Square és a Dragon Questeket gyártó Enix házasodott össze. Mivel mindkét csapat a manga RPG-iről volt híres, a közös cég projectjei ebben a stílusban várhatók továbbra is.

> Mindannyiunk közös kedvence, a Microsoft közzétette legutóbbi negyedéves üzleti eredményeit. Hivatásos kárörvendők csak a következő mondatot olvassák el: az Xbox divízió 177, míg az MSN netes portál 97 millió dolláros veszteséget lapátolt össze három hónap alatt. Azért Billy bácsinak nem kell annyira megszorítania a nadrágszíjat, hiszen emellett operációs rendszerekből és egyéb szoftverből 3,5 milliárd dollár nyereség csordogált be a zsebébe, és különben is 30 milliárdnyi likvid tőke pihenget a háttérben.

> Az Infogrames ugyanebben az időszakban egészen halvány nyereséget (730 ezer Euro) tudott felmutatni, de ennek köszönhetően sikerült a részvényárat újra 3 dollár fölé tornászni, így egyelőre elhárult a tőzsdéről való kivezetés réme. Ennek ellenére nincs minden rendben a francia óriáscégnél, ezt mutatja az is, hogy újabb kölcsönt vettek fel a dolgok gatyába rázását segítendő (50 milliócska, 2005-ben kell visszafizetni).

BATTLEFIELD 1942: THE ROAD TO ROME



Fejlesztő: Digital Illusions
Kiadó: Electronic Arts
Megjelenés: 2003. február

A Battlefield 1942 meglehetősen nagy népszerűségnek örvend az interneten, azonban máris itt a kiegészítés, mely ugyanerre a területre fókuszál majd. Ebben is központi szerepet kapnak az irányítható járművek, amelyekből az eddigi felhozatal nyolc új példánnyal bővül, köztük a német BF-110-esekkel és a brit Mosquito vadászbombázókkal. Multiplayer kiegészítés révén a The Road to Rome akár 64 játékos egyidejű játékát is lehetővé teszi, akik mostantól két új oldal, a franciák és az olaszok között (is) választhatnak. A választék hat új térképpel (a szicíliai és az olasz hadjáratokból) és három új kézifegyverrel bővül. A szebb grafikáról pedig a Proprietary Refractor 2 nevű motor gondoskodik. Az egyjátékos módot sem felejtik ki a játékból, és ezúttal scriptmentes küldetésekben harcolhatunk, ami azt jelenti, hogy minden egyes játék során más-más élményben lesz részünk. A megjelenés időpontjáról egyelőre még nem közöltek információt.



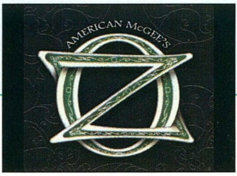
AMERICAN MCGEE'S OZ

Fejlesztő: Carbon6
Kiadó: Infogrames
Web: www.carbon6.com



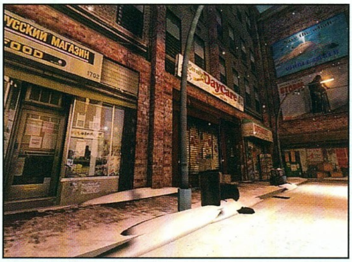
„Az ismert kalandok történetének ideje előtt Óz földje háborúval sújtott, baljós világ volt. A népek közti háború oly régóta dúlt, hogy már senki nem emlékezett rá, hogyan is kezdődött. Csak néhányan ismerték az igazságot... Ők pedig tudták, a vérszomjnak véget kell vetni, ezért elküldtek valakit, hogy tegyen rendet. Ez a játék az ő története."

McGee ismét nevét adja egy klasszikus történethez, amely jó eséllyel megint nem lesz tündérmese! A program várhatóan csak 2004-ben jelenik meg, de már elejtettek róla néhány információt. Az American McGee a játékot nyitott végűre tervezi, és a Zeldához, illetve a GTA 3-hoz hasonlította. Tervei szerint lesz egy lineáris történet (narrátorral), és emellett számos mini-küldetés is. A játékban viszontláthatjuk a klasszikus mese hőseit, de lesz számos, a környezethez illeszkedő új szereplő is. Egyelőre ennyit lehet tudni az 5 hónapja készülő American McGee`s Ozról, amely Xboxra már új generációs motorral fog megjelenni.



PSYCHOTOXIC: GATEWAY TO HELL

Fejlesztő: NuclearVision
Kiadó: CDV
Várható megjelenés: 2003. március 1.
Web: www.psychotoxic.de



Napjaink New Yorkjában járunk, amikor az Apokalipszis Negyedik Lovasa sátánista követőit bábuként irányítva megkezdi őrült hadjáratát. A városra rá sem lehet ismerni: teljesen eluralkodott az erőszak és a káosz. Az emberiség utolsó reménye Angie Prophet, egy fiatal washingtoni lány, aki még maga sem tudja, milyen feladatra rendeltetett, de az ő az egyetlen, akiben megvan a képesség, hogy megfékezze a Halált.



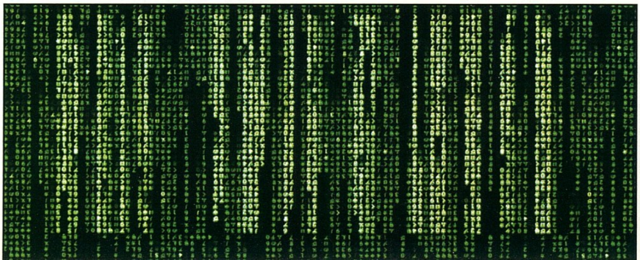
A német NuclearVision nagyszabású akciójátéka a Jó és a Rossz örök harcát hivatott bemutatni. A főhős Angie a játék cselekményének előrehaladtával saját múltjáról és földöntúli erejéről is egyre többet tud meg. A látványos pályákon viszszaköszönnek New York jól ismert jellegzetességei, úgymint a Wall Street és a Szabadságszobor (az eredeti tervek szerint lett volna egy pálya, amelyik a World Trade Center ikertornyainak valamelyikében játszódott volna, de a készítők érthető okokból kifolyólag kihagyják a végső verzióból). A 22 küldetésből összesen 15 játszódik a földi helyszínen, míg a maradék hétben - és talán ez tűnik a legérdekesebbnek - Angie legfélelmetesebb rémálmaiban és látomásaiban bolyonghatunk. Fegyverarzenálunkban megtaláljuk a revolverhez, a shotgunhoz és a látcsöves puskához hasonló jól bevált „klasszikusokat", de előkerülnek olyan nyalánkságok is, mint például a Doom óta nem látott láncfűrész.
Ami talán némi csalódásra adhat okot, hogy a Psychotoxic: Gateway to Hell kizárólag az egyszemélyes játékra lett kihegyezve, így tehát mindenféle hálózati lehetőséget nélkülöznünk kell majd.



ENTER THE MATRIX

Fejlesztő: Shiny Entertainment
Kiadó: Infogrames
Megjelenés: 2003. május

Ahhoz képest, hogy félév múlva megjelenik, nagy titoktartás övezi a készülő Enter the Matrixot. A Shiny honlapjára ki is van írva, elnézést kérnek, de nem adhatnak felvilágosítást. Szerencsére kicsi rést ütöttek az információzárlaton, így kiderült, hogy a program a már megjelent, illetve a két készülő filmen alapul majd, de saját történetet kap, és a szereplők hangját az ott szereplő színészek adják majd. Az Enter the Matrixban több ezer mozdulatot vettek fel az akciójelenetekhez! Sajnos a játékból hivatalos kép még nem jelent meg, reméljük a legjobbakat!



› A GTA 3 és a Vice City sikerei nyomán a Rockstar újabb fejlesztőcéget kebelezett be, az áldozat a kaliforniai Angel Studios (mostantól a nevük Rockstar San Diego), akiknek a nevéhez a konzolos Smugglers Run és Midnight Club sorozat fűződik, valamint a Resident Evil 2-t is ők követték el. Az ár csekély 28 millió dollár volt.

› Több különféle felmérés is megjelent a napokban, amelyik azt támasztotta alá, hogy a játékipar határozottan ellenáll a recessziónak, és rendületlenül növekszik. Az idei amerikai játékeladások az első tíz hónapban elérték a hatmilliárd dollárt (25% növekedés tavalyhoz képest), és év végéig bőven tízmilliárd fölé kúszhatnak. Ehhez kapcsolódik az a felmérés is, amelyben az amerikaiak 36%-a nyilatkozott úgy, hogy a karácsonyi ajándékai között szerepelni fog valamilyen számítógépes vagy videojáték.

› Egy másik felmérés szerint tavaly óta a kétszeresére nőtt a korhatáros játékok részesedése a teljes játékkínálatból: elsősorban a GTA és a Resident Evil-sorozatnak köszönhetően ma az eladott játékok 13%-a korhatáros.

› Na, még egy ilyen stílusú hír (de ez az utolsó): az NPD Funworld felmérése szerint a játékok reklámozására költött pénz tavaly óta a háromszorosára nőtt. Ez persze néha hatalmas buktákhoz vezet, a Sega például 17 millióért marketingelte az NFL 2003-at, aztán csak 300 000-et sikerült eladnia belőle (csak a marketing-költség több volt, mint a játék teljes bevétele).

> Pénz beszél...

> A világ legnagyobb internetszolgáltatója, az AOL is bejelentette a maga The Sims Online-os akcióját: aki rajtuk keresztül nyomja a játékot, az a virtuális világban olyan hírességekkel, „celebrity sim"-ekkel találkozhat, mint a rapper LL Cool J, a tengerentúlon roppant népszerű tinisztár, Avril Lavigne vagy a Destiny's Child énekes-lányai.

> Vissza-visszatérő vendégünk, az Interplay folytatja élethalálharcát, de még mindig nem érte el az áhított nullszaldót: az elmúlt három hónapos időszakra 1,8 milliós veszteséget könyvelhettek el.

> A hónap híre: semmilyen hír nem érkezett a Vivendi játékrészlegének eladásáról. Gyanús, nagyon gyanús...

> Megalakult Angliában az első profi (a szó klasszikus értelmében) játékos klán: a Four-Kings csapat tagjai az Inteltől rendes havi fizetést kapnak, és ezért cserébe csak annyit kell tenniük, mint a létező összes LAN partira és versenyre elmenni, és tetőtől talpig Intel-reklámba öltözve lehetőleg meg is nyerni mind.

> Rövid, de velős hír: az Unreal Tournament 2003 világszerte 800000 eladott példánynál jár.



Cthulhu sorozat készül



Fejlesztő: Headfirst Productions
Web: www.callofcthulhu.co.uk

A Headfirst Productions egész sorozatot tervez H. P. Lovecraft Cthulhujának adaptációjából. A Call of Ctulhu horror-kalandjátékok egyike, a Dark Corners of the Earth elvileg már jövő évben megjelenik PC-re és Xboxra is, bár kiadója még nincs...
E kaland folytatása lesz majd a Beyond the Mountains of Madness, amely a tervek szerint 2004 karácsonyára készül el.



IL-2 Sturmovik: The Forgotten Battles



Fejlesztő: 1C: Maddos Games
Kiadó: Ubi Soft
Web: www.il2sturmovik.com

Zajlanak az események az IL-2 Sturmovik kiegészítése, azaz folyatatása körül. Jól látjátok, az eddig kiegészítésnek készült The Forgotten Battles mostantól teljes értékű folytatásként formálódik az műhelyében. A fejlesztők olyan buzgón készítették a kiegészítést, hogy túlteljesítették feladatukat, és ezért a Ubi Soft biztosította a megfelelő pénzmagot és támogatást a folytatás elkészítéséhez. Az új infók szerint 20 egyjátékos küldetés, 10 multiplayer misszió, 5 új térkép, 30 új repülhető és 23 MI által irányított gép a fontos számadatok a játékkal kapcsolatban. Ezen kívül a finn és a magyar pilóták rang- és kitüntetésrendszert kapnak, az MI megújul, szebb grafika és jobb repülési modell kerül a játékba. A Forgotten Battles tartalmazni fogja az eredeti játék összes repülőjét és térképét, csak a küldetéseket hagyják majd ki. Üröm az örömben, hogy mivel a játék nem egyszerű kiegészítő lesz, hanem folytatás, a fejlesztési idő is kitolódott ez év őszéről 2003. február 20-ra, de ez a legkisebb kellemetlenség az ilyen kaliberű játékok esetében, főleg, ha azt is hozzátesszük, hogy kis hazánk is belekerül a játék színterei közé, és a gépek között is találkozhatunk majd néhány magyar repülővel.





Lejendary Adventure

Fejlesztő: Dreams Interactive
Web: di.gamepoint.net/lejendary/
Megjelenés: 2004

Gary Gygax, a D&D és az AD&D egyik szülőatyja úgy döntött, MMORPG-t készít, mely az általa tervezett, azonos című Lejendary Adventure szerepjátékon alapul majd. A tervek szerint 2004-ben megjelenő programban a Földön kalandozhatunk majd, bár ez nem az a Föld lesz, amelyiket mi ismerünk, hanem párhuzamos világ. Az emberi faj mellett megtalálhatjuk majd ott más népek képviselőit is. A jelenlegi kínálat: alfer, dwarf, elf, gnome, ilf, kobold, orc, trollkin, wylf, veshoge.



Gary Gygax rendszere képzettségközpontú lesz, nem a karakterosztályok és azok lehetőségei határozzák majd meg a fejlődés irányát. A karaktergeneráláskor százalékos arányban választhatunk majd néhány képesség közül, de ahogy felfedezzük majd a világot, további döntések elé kerülünk majd, így tapasztalatunk és tudásunk szerint alakíthatjuk avatárunkat. A többi MMORPG-től eltérően a LA-ben nem a harc lesz előtérben, a politikai életben való részvétel, a szövetségek kötése éppen annyira fontos lesz. A tervek szerint a játékban folyamatosan jelenlévő mesélők alakítják majd az eseményeket, de ezt kicsit kétkedve fogadjuk, hiszen több ezer ember számára biztosítani ezt igencsak erőt próbáló feladat...

Korea: Forgotten Conflict

Fejlesztő: Plastic Reality Technologies
Kiadó: Cenega
Megjelenés: 2003. nyár



Esik. Éhes, fáradt, vizes vagy, és félsz. Azonban nem csak a fizikai kimerültség, de négyfős csapatod irányítása is nyomja a vállad... Így kezdődik a Plastic Reality Korea: Forgotten Conflict valós idejű stratégiai játéka, mely az 1950 és 1953 között zajló koreai háborúba repíti a játékosokat egy szanitéc, egy robbanóanyag-szakértő, egy mesterlövész és egy felderítő társaságában. Embereiddel 15 küldetésen keresztül kell majd harcolnod, melyek 5 hadjáratra oszlanak fel. Mindegyik hadjárat különbözni fog a másiktól, ezáltal eltérő élményt szolgáltat a játékosoknak. A helyszínek, a felszerelések, a lehetőségeid és a háború törvényei mind megfelelnek majd az eredeti körülményeknek. A fejlesztők változó időjárást, kidolgozott külső és belső tereket, változatos helyszíneket, részletes grafikát és jól felépített küldetéseket ígérnek. Csak rajtad áll, hogy a 450 ezer szövetséges és csaknem 2 millió kommunista halott számát mennyivel tudod csökkenteni...



> Az xXx akciósztárja, az agyontetovált Vin Diesel saját játékfejlesztő céget alapított. A Tigon nevű csapat első játéka jövő év végén jelenik meg, Perrone névre hallgat, és a hetvenes években játszódó GTA-Mafia keveréknek ígérkezik.

> Nemrég számoltunk be róla, hogy Microsoft szőröstül-bőröstül felvásárolta a Rare konzolos fejlesztőcéget. Nos a Rare volt tulajai, Shris, Stephen és Timothy Stamper az üzletnek köszönhetően felkerültek a londoni Times magazin Anglia legnagyobb keresetű emberei listájára, holtversenyben a 27. Helyen, 30,9 millió fontos évi keresettel. Mögöttük végzett többek között Elton John, Sean Connery és Patrick 'Picard kapitány' Stewart is.

> A Vice City minden idők legdurvább angliai játékpremierjét mutatta be egyetlen hétvégén 250 000 eladott példánnyal (csak összehasonlításképpen az eddigi rekordot a Metal Gear Solid 2 tartotta 120 000-rel).

> A német nyelvterület egyik vezető játékkiadója, az osztrák JoWood válságos helyzetbe került: 20 millió eurós kölcsönt kényszerült felvenni, és súlyos átszervezési manővereket helyezett kilátásba: ez bizony kirúgási hullámot szokott jelenteni – de azért reméljük, a karácsonyi szezon kihúzza őket a kátyúból.

> Wisconsin államban egy fiatalkorú, de annál termékenyebb autótolvaj (egy hónap alatt 100 járgányt fújt meg) a GTA3-at jelölte meg tettel indító okául. A játék betiltása körüli viták újra fellángoltak...

> A Wanadoo Edition bejelentése szerint a Shrouded Isles, a Dark Age of Camelot új kiegészítője, Európában 2003. február elején jelenik majd meg.

> A Master of Orion III producere, Constantine Hantzopoulos megerősítette, hogy játékuk 2002. december 4-i megjelenése nem valósul meg, mivel a játék még mindig tartalmaz hibákat. Az úr nem közölt pontosabb dátumot, de túl nagy késés nem várható, mivel elmondása szerint már csak a hibák javítása és ezután a játék végigjátszása van hátra.

> Nemrégen adhattunk róla hírt, hogy a Westka Interactive nincs többé és ezzel igencsak előrehaladott játékuk a The Y-Project munkálatai is zátonyra futottak. Azonban most úgy alakultak a dolgok, hogy néhányan az eredeti csapat alapító tagjai közül új céget hoztak létre Joylabs néven és folytatják be nem fejezett játékukat.

> Az EA bejelentette, hogy a C&C Generals 2003. január 21. helyett 2003.február 11-én kerül a boltokba, Amerikában. Európában csak három nappal később kezdhetjük majd nyüstölni a játékot (éppen Valentin napján, február 14-én).

> weboldala. A teljesen új dizájn mellett felkerült jópár új kép és megújult a FAQ. Ezek mellett olvashatunk a játékról, letölthetünk videókat és háttérképeket, és cseveghetünk a fórumon.

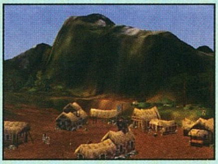
> A Konami bejelentette, hogy 2003. első negyedévében több konzolos játékát PC-re is megjelenteti. Ezek felsorolás szintjén: Metal Gear Solid 2: Substance, Apocalyptica, Silent Hill 2: Director's Cut, Shadow of Memories, Casino Inc.

BESIEGER



Fejlesztő: Primal Software
Web: www.besieger.com

A Primal Software nem aprózza el: a The I of the Dragon című akció-RPG után már be is jelentették, hogy gőzerővel dolgoznak következő játékukon, melyben a kimmériaiak és a vikingek ütközeteit élhetjük majd át. Az alkotók elmondása szerint nem ígérnek eget rengető változtatásokat a valósidejű stratégiák világában: amit nyújtanak, az nem más, mint a már korábban is jól működő elemek megfelelő kombinálása néhány apró újítással megfűszerezve. Ezek közé tartozik, hogy az emberek „legyártása", akárcsak a való életben, ingyenes. Ami viszont pénzbe kerül, az a megfelelő képzés: olyan épületeket – iskolákat – kell létrehoznunk, ahol majd kitanulhatják mesterségüket és a katonai fortélyokat. A másik újdonság az, amire már a cím is utal: az ostrom kivitelezése. A korábbi játékokban csak egyszerűen lerohantuk a létesítményt, kiirtottunk mindenkit, majd egyszerűen továbbálltunk, ám a Besieger ezen a téren többet kínál. Itt nem tudjuk egész egyszerűen lelövöldözni teszem azt, nyilakkal a falakat, hanem az áttöréshez a való élethez hasonlóan a megfelelő felszerelésre lesz szükségünk, mint például a különféle robbanószerek.



A három forrásanyag a fa, a kő és az érc. Ezek kivágása vagy bányászása után jön a feldolgozás, majd az építkezés. A felhúzott épületeket a későbbiek során tovább bővíthetjük, így még jobb teljesítményt hozhatunk ki belőlük.
A 30 körüli, rendkívül változatos pálya garantálja, hogy nem fogunk unatkozni, de a hatféle multiplayer mód és összesen 16 játékos is eléggé figyelemreméltó szám.

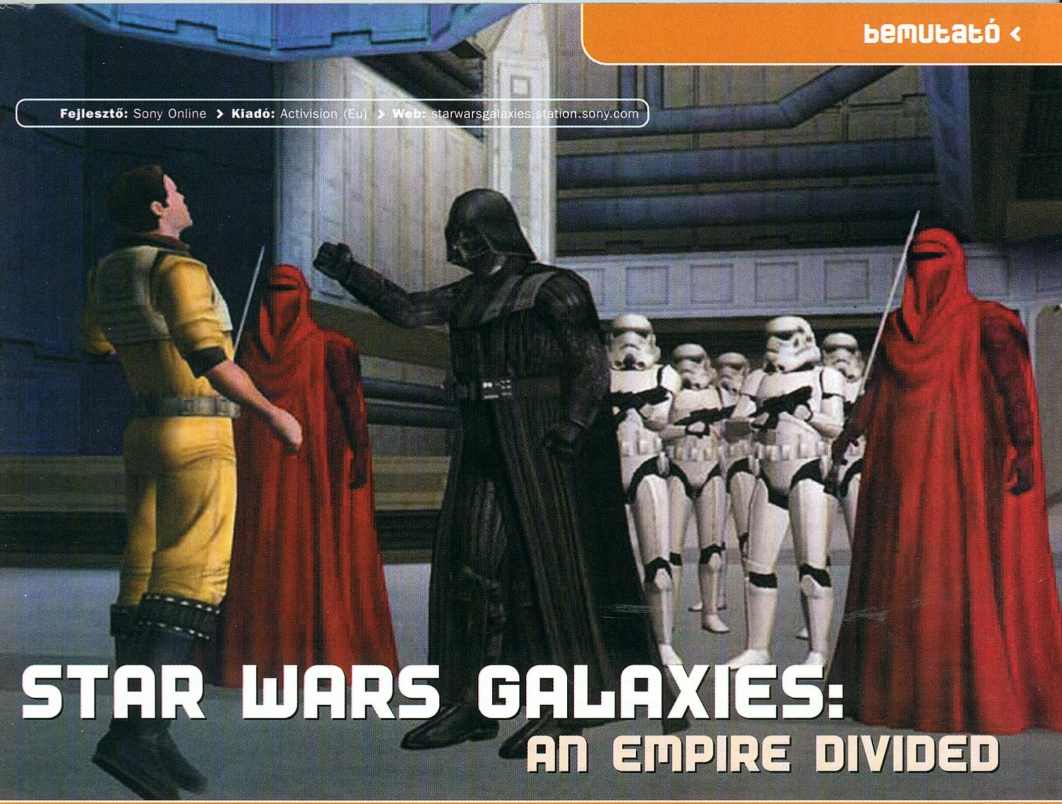
FUEL

Fejlesztő: Firetoad Software
Kiadó: Dreamcatcher
Web: www.dreamcatchergames.com



A régebben weblaptervezéssel és programkészítéssel foglalkozó csapat (akkori nevük NSD Entertainment) 2000 áprilisában megalakította a Firetoad Software-t, amelynek keretein belül első játékuk, a Fuel fejlesztésébe kezdtek. Témáját tekintve ez egy őrült verseny, mely földön, vízen és levegőben folyik nyolc, képességeikben és tudásukban különböző karakter között. A játék alapelve, hogy nincs megkötés: úgy jutunk el az egyik checkpointtól a másikig, ahogyan azt mi szeretnénk. Ezt tehetjük futva, autóval, csónakkal vagy akár helikopterrel is. A verseny közben bármikor kiszállhatunk járművünkből, hogy gyalog levágjuk az utat, majd újra bepattanjunk valamilyen közlekedési alkalmatosságba, és folytassuk a versenyt. Esetenként cápáktól elárasztott vizekben kell úsznunk, gátakat kell átugranunk, miközben figyelnünk kell arra, hogy ellenfeleink nehogy elüssenek. Mindez befolyásolja majd állóképességünket, melyet a „FUEL METER" jelez majd. Ez pedig meghatározza, hogy milyen hosszan tudunk sprintelni, és hogy milyen gyorsan tudunk új járműhöz jutni. Fontos tényező, hogy versenyzői képességeink nem jelentenek egyet a győzelemmel. Erre annak van a legnagyobb esélye, aki kihasználja a rövidítéseket, és gyorsan tud olyan járművet találni, amelyik pillanatnyi igényeinek a legjobban megfelel. A játék célja az 1 millió dolláros fődíj, melyet a világot körbeversenyezve szerezhetünk majd meg. A fejlesztők állítása szerint a játék motorja igénybe veszi a GeForce 3 összes, képességét és ennek megfelelő látványvilágban lesz részünk. Az egyjátékos módon kívül lehetőségünk lesz LAN-on és az interneten is játszani.

Fejlesztő: Sony Online > **Kiadó:** Activision (Eu) > **Web:** starwarsgalaxies.station.sony.com



STAR WARS GALAXIES: AN EMPIRE DIVIDED

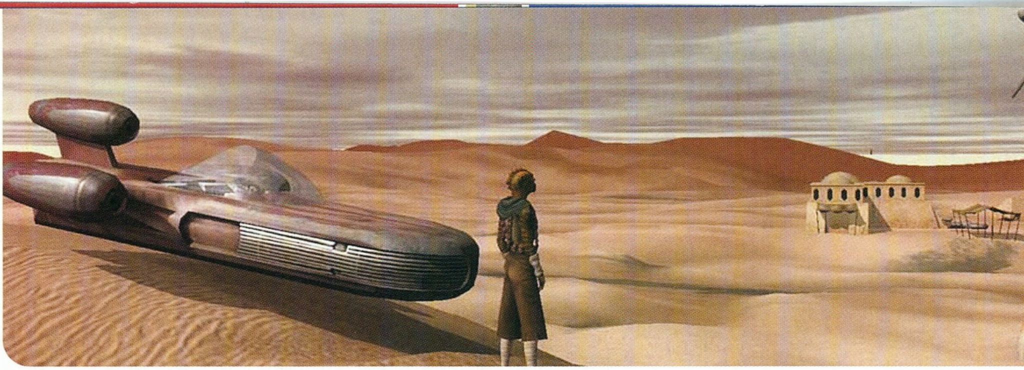
A 2000. március 16-án bejelentett Star Wars Galaxies nem jelent meg idén (eredetileg 2001-re ígérték), sőt nem kezdődött meg még a nyílt bétateszt sem. Mivel információim szerint rengetegen várják a programot, és talán ez lesz az a MMORPG, amelyik azokat is elcsábítja, akik egyelőre nem pártolják ezt a játékstílust (köztük a Mocsyt is ;-)), úgy gondoltam, idei utolsó számunkban összegzem róla a legfontosabb tudnivalókat. A cikk aktualitását részben a 2002. november 25-én adott fejlesztői csevegés adja, amely már igencsak aktuális volt, hiszen az előző ilyen esemény 2002. májusban volt.

ALAPTUDNIVALÓK. A játékot a Sony Online és a LucasArts készíti, fejlesztőcsapatának tagjai részt vettek az Ultima Online, az EverQuest és a Meridian 59 megalkotásában és működtetésében. Ám e tapasztalatoktól függetlenül a SWG nem ezek koppintása lesz űrbe ültetve, hanem teljesen egyedi, bár az előzmények tapasztalatait figyelembe vevő program. A minimum követelményeket még nem tették közzé, de mindenképpen cél az, hogy a játék élvezhető legyen modemes kapcsolattal is. Természetesen az ilyen típusú programokban akár többszázezren is részt vehetnek, ezért több szervert (galaxist) hoznak majd létre, és a játékosok ezek valamelyikén „születhetnek meg". Egyelőre még csak amerikai szerverekről van szó, de már folynak tárgyalások európai és ázsiai partnerekkel is. *Érdekesség!* Már most lehet tudni a 20 amerikai szerver nevét. Néhány példa: Ahazi, Bria (jelenlegi bétaszerver), Eclipse, Gorath, Kauri, Lowca, Scylla, Starsider, Valcyn.

ÉRA. A játék a klasszikus időszakban játszódik majd, nagyjából az eredeti trilógia idején, tehát dúl a lázadók és a Birodalom közti csata. A felkelőkhöz egyre többen csatlakoznak, de a birodalom még igen erős... Ekkor Obi-Wan kivételével még minden fontos szereplő életben van, így valószínűleg fel is bukkannak a játékban. Információforrásként ugyan felhasználtak minden filmet és irodalmat, de az eseményeket a játékosok befolyásolják majd, nem lesz fix történet.

CSEMEGÉK. Azoknak, akik már játszottak MMORPG-vel, fontos információ, hogy a szörnyek megjelenése dinamikus lesz, tehát ha a játékosok kipusztítanak egy fészket, akkor ott nem jelennek meg új szörnyek, hiába várnak rá (nem lesz tehát „camp" lehetőség). Persze ez nem azt jelenti, hogy a bolygó kihalhat, megjelenhetnek új lények, de

> **MMORPG**
>
> Az MMORPG a Massively Multiplayer Online Role Playing Game rövidítése. A kifejezés kizárólag interneten játszható szerepjátékot takar, melynek kalandozói olyan virtuális világot fedezhetnek fel, ahol ezt teszi akár több ezer játékostársuk is. Tehát az NPC-k és a szörnyek (mobok) kivételével mindenkit egy-egy ember irányít, aki lehet Földünk szinte bármelyik országában... Egy-egy szerveren akár több ezer játékos is játszhat egyszerre, tulajdonképpen ők népesítik be a világot tetteikkel befolyásolva annak alakulását, eseményeit, történelmét. Szerepjátékká is maguk a kalandozók, no meg a szervereken felbukkanó GM-ek (a mesélő nem igazán jó szó itt) tehetik a játékot...



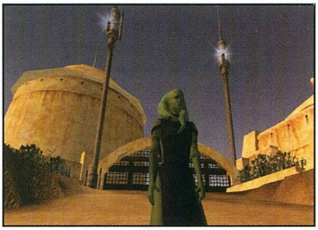
ezek helye véletlenszerű, és erejük sem lesz feltétlenül azonos az elpusztított fészekaljáéval.
A másik kulcsfontosságú elem, hogy a programban (akárcsak a Dungeon Siege-ben) észrevehetetlen lesz a zónák közti mozgás, legalábbis a bolygók felületén. Mivel űrutazásra csak a kiegészítővel lesz lehetőség, így az alapverzióban ezt egy „tömegközlekedési" rendszer látja majd el, és itt számíthatunk néhány perces menetidőre (ezalatt elképzelhető, hogy minijátékokat játszhatunk majd).
Mivel a zónák hatalmasak lesznek, így nagy segítséget jelent majd a radar, amelyet (mint bármelyik másik ablakot is) igényeink szerint átméretezhetünk, illetve a nekünk tetsző képernyőhelyre tehetünk. Szintén a tájékozódást segíti majd a bolygótérkép, ahol a fontos információk be lesznek jelölve (ilyen most is van az AC2-ben). Sőt, akik saját boltot nyitnak például, azok regisztrálhatják magukat, hogy feltüntessék őket ezen a térképen. Mindezen felül a játékosok bejegyzéseket is készíthetnek saját térképeikre.
Számomra különleges újítások az ún. küldetés-parkok (ilyen lesz pl. Jabba palotája), ahol találkozhatsz a valószínűleg már jól ismert szereplőkkel, és elvállalhatod az általuk felkínált küldetéseket. Ezeken kívül lesznek olyan események is, melyek véletlenszerűen bukkannak fel (bizonyos helyeken valószínűbben), és a kalandozó döntheti majd el, beavatkozik-e, vagy egyszerűen továbbsétál.

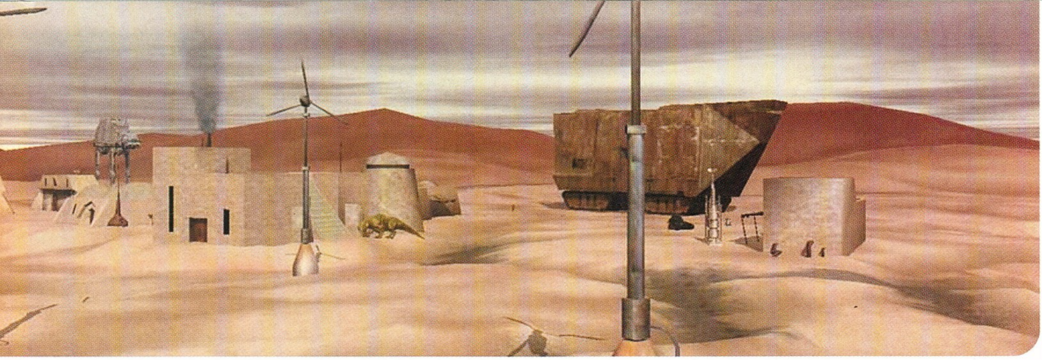
KARAKTEREK. A SWG-ban 8 faj közül választhatsz majd, de ezek számát a kiegészítők megjelenésekor már most tervezik növelni.
Az alapkínálat: ember (a többséget képviselik, extra tulajdonságaik nincsenek), rodian (rücskös bőrű, ormányos humanoidok, gyakran zsoldosok, kereskedők vagy fejvadászok), mon calamari (rendkívül intelligens humanoid kétéltűek), bothan (nagyszerű kémek, felderítők és katonák, sőt politikusok is), trandoshan (rendkívül erős, gyíkszerű lények, akik képesek regenerálódni, ezért általában vadászok vagy harcosok), twi'lek (magas, csápos teremtmények, remek pilóták, politikusok vagy bűnözők), wookie (rendkívül magas szőrmókok, intelligensek, becsületesek és bátrak, ezért nagyszerű harcosok vagy vadászok) és zebrak (kicsiny szarvú humanoidok, rendkívüli mentális képességekkel).
A karakterek kezdőhelye lehet a Correlián (Tyrena, Coronet), a Tattoine-on (Bestine, Mos Eisley, Mos Espa) vagy a Naboo-n (Moenia, Theed).
A karaktergenerálás során a faj megválasztása után meg kell határozni annak képességeit, és ezek használatának gyakorisága határozza majd meg a tulajdonságait, így minden lény egyedi lesz. A faj nem határozza meg végzetesen a választható képességeket, de befolyásolhatja azok értékét, sőt lesznek olyanok, melyek nem mindegyik nép számára lesznek elérhetők. A tervek szerint lesznek alfajok is...
Már most lehet tudni, hogy a kinézetet nagyon részletesen meg lehet majd választani (nem befolyásol semmit a játékban), sőt később is csináltathatsz tetoválást, vagy elmehetsz fodrászhoz is.

KÉPZETTSÉGEK. A SWG fejlődési rendszere a képzettségeken fog alapulni, a fa-szerű rendszerben fejlesztheted majd karakteredet az általad kívánt irányba, és ahogy haladsz felfelé, úgy érhetsz el újabb és újabb különleges lehetőségeket az adott területen. Bizonyos képzettségek megtanulásához szükség lehet egy alacsonyabb szintű szakma mesterszinten való űzésére is. A tudásodat a tapasztalati pontok









elosztásával fejlesztheted, és ha később meggondolod magad, akkor visszaveheted a már fejlesztett ágról a pontokat, hogy mást helyezz előtérbe. A pontok adása természetesen nem elég, a képzettségeidet a fejlődésed érdekében gyakorolnod is kell majd, sőt lesz ún. tanoncrendszer is.

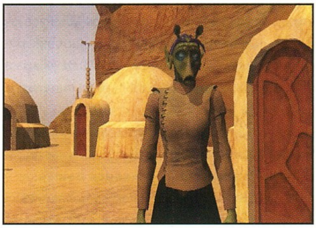
Néhány fő vonal a több mint hétszáz képzettség (!) közül: gyógyító, fejvadász, hacker, politikus, növénytudós, nyelvész, osztagvezető stb. Ezen kívül rengeteg szakma és foglalkozás is lesz, amelyek űzéséhez szükséged lesz a megfelelő képzettségekre (előadó, mesterlövész, felfedező, orvos, csempész, fejvadász stb.).

Mielőtt megkérdeznétek, megmondom, igen, lehetsz majd jedi is!

TECHNOLÓGIA. A technológia természetesen minden sci-fi fontos része. A fejlesztők célja egy játékosok által irányított gazdasági rendszer létrehozása, ezért a vásárolt, szerzett illetve készített tárgyak elhasználódnak majd (csak ha valóban használod őket).

A technikai képzettségek és szakmák birtoklói készíthetnek majd különféle tárgyakat a SWG birodalmában. Szükség lesz kutatási és tudományos képzettségekre is, és ezen felül bizonyos esetekben még szakosodni is kell, ekkor következhet csak valós tevékenység. Különlegesség, hogy a legjobb tárgyakat játékosok készíthetik el (bár azok komponenseit nagy eséllyel erős szörnyetegektől kell beszerezni), és a készített tárgyakra felkerülhet a gyártó emblémája is!

Kicsit aggasztó viszont az, hogy ezeket a tárgyakat csak a játékosok vehetik meg, tehát nem lesz olyan NPC, aki megvásárolná azokat...





PVP (JÁTÉKOS JÁTÉKOS ELLEN). A fejlesztők igyekeznek úgy megalkotni a birodalmat, hogy senki ne legyen csatába kényszerítve, hiszen senkinek nem kell feltétlenül részt vennie a szabadságharcban. A PvP küzdelmekbe több módon is be lehet majd kapcsolódni, lehet ez egyszeri, ideiglenes alkalom (párbaj) vagy éppen frakcióhoz való csatlakozás. A szövetségek rendszerében kialakulhat háború is, sőt bizonyos kudarcba fulladt küldetések miatt fejvadászokat küldhetnek a nyakadba... Viszont bizonyos városokban tilos lesz a PvP, míg lesznek olyan területek is, ahol kötelezően csatlakoznod kell, legalább ideiglenesen az egyik frakcióhoz, ha be akarsz lépni.

BIRTOK. Van valami, ami az Ultima Online-ban természetes volt, míg az EverQuestben csak ígéret maradt, ez pedig nem más, mint az, hogy a játékosoknak lehet saját háza. (Igaz, az EverQuestben még 1999-ben ezt csak a nagyobb guildeknek ígérték.)

A SWG-ben valóságos gazdasági vállalkozás egy ház építése, ami igencsak összetett rendszerben valósulhat majd meg. Ennek részeként lehet a játékosoknak például boltja is. Rendkívül fontos, hogy itt a házadat nem foszthatja ki senki (mint az UO-ban), és ha akarsz, akár ki is tilthatsz belőle játékosokat. Érdemes csoportosulni, mert az egymáshoz közeli házak fenntartása pl. alacsonyabb költségeket jelent, mint a távoli zugokban megbúvó magányosaké. Ráadásul, ha sokan telepednek le egy adott helyen, bizonyos méret elérése után várost alapíthatnak, melyben hivatalokat hozhatnak létre, polgármestert választhatnak, sőt helyi törvényeket is érvénybe léptethetnek. Így olyan különleges közösségek jöhetnek létre, ami eddig az MMORPG-kben példátlan volt (számomra kicsit olyan, mintha a The Sims Online épülne a programba, hiszen otthonodat aprólékosan berendezheted majd, és a házad természetesen akkor is ott lesz, amikor te offline vagy).

A városokat egyébként lehet majd falakkal körülvenni, és érdemes lesz katonákat is felvenni a lakók védelmére. A fejlesztők tervei szerint csak a jól szervezett és védett városok lesznek hosszútávon működőképesek...

> **HIVATALOS KIEGÉSZÍTŐ**
>
> Meglehetősen ritka, hogy egy még meg sem jelent programhoz bejelentsék a készülő kiegészítőt, de a SWG ebben is rendhagyó. A 2001-es E3-on jelentették be a programhoz megjelenő első add-ont, amely a tervek szerint a Space expansion lesz, amellyel lehetővé válik majd a bolygóközi utazás és az űrcsata is. A kiegészítőben új világok, fajok, NPC-k és szörnyek is felbukkannak majd. A fejlesztők megemlítették már azt is, hogy szintén ilyen kiegészítő után kerülhet majd a pod-race a játékba... Bárcsak már ott tartanánk, hogy csupán erre várunk!

ZÁRSZAVAK. Sajnos már nincs elegendő helyem, így nem írhatom le nektek például, mit is takar a játékban a száműzetési rendszer, hogyan kivitelezhető a talált kölyökállatok megszelídítése, illetve miként alakul majd az egyes bolygókon az időjárás. Már most annyi információ van fent az interneten, hogy látható, fantasztikus univerzum készül, melynek hatalmasságát és aprólékosságát talán a fejlesztők sem mérték fel eléggé jól, amikor már 2001-ben ki akarták hozni a programot. Ha mindez megvalósul, és a rendszer életképes lesz, százezrek fognak vele játszani, ebben biztos vagyok.

Remélem, ez legalább jövő év végéig sikerül, hiszen nem ez az egyetlen MMORPG, amelyik készül, és ha sokat csúszik, olyan riválisok is megjelenhetnek, mint a Middle Earth vagy éppen a Matrix Online... Az Erő legyen veletek! ■ LILY

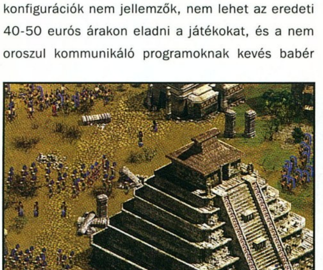


AZ OROSZOK MÁR A SPÁJZBAN VANNAK

Hol vannak már azok a rossz emlékű idők, amikor a keleti blokk országaiból csak vírusok árasztották el a világ számítógépeit…? A feltörekvő, tehetséges, és nyugati kollégáikhoz képest fillérekért dolgozó kelet-európai fejlesztők az utóbbi években szinte ellepték a játékvilágot, mára nem egy milliós eladású bestsellerrel hozva a frászt EU-beli és amerikai sztárcsapatokra. Mostanában különösen nagy a mocorgás a volt szovjet államok területén, ezért is gondoltuk, hogy pár oldalban átvesszük, miket hegesztenek nekünk az egykori tavárisok a tundrán (és rögtön az elején elnézést is kérek azoktól a derék ukrán fejlesztőktől, akiket már a címben jól leoroszoztam).

Oroszországban nagyjából a '90-es évek közepe óta léteznek egyáltalán jogtiszta játékok, és akkor jelentek meg az első fejlesztőcsapatok és kiadók is. '96-ban jelent meg a boltok polcain az első orosz fejlesztésű-kiadású játék, a Russian Roulette (hehe, beszédes név), és onnantól aztán nincs megállás. Az orosz játékpiac egyre növekszik, ma már „csak" 70 százalék körülire tehető a kalózkodás aránya, annak ellenére, hogy a kalózok ipari méretekben nyomulnak, országos terjesztési hálózatuk, technikai kérdéseket megválaszoló forródrótjaik vannak, sőt szabályos reklámhadjáratokkal támogatják az illegálisan sokszorosított játékok 3-5 Euro közötti áron való terjesztését. Hiszitek, vagy sem: Oroszország óriási (játék)piac! Igaz, a csúcskonfigurációk nem jellemzők, nem lehet az eredeti 40-50 eurós árakon eladni a játékokat, és a nem oroszul kommunikáló programoknak kevés babér terem – de ha valaki kikerüli ezeket a csapdákat, könnyen eladhat akár 150-200 ezer (!) példányokat is a jobb címekből egyedül a volt szovjet államokban! A nagyipari kalózok ugyanis – egyfajta betyárbecsületből, no meg azért, mert lassan ők is próbálnak legalább félig-meddig „fehérnek" látszani – a hazai anyagokat nem, vagy nem akkora lelkesedéssel terjesztik a maguk kis csatornáin. Az orosz játékpiac tortáján nagyjából egy tucatnyi cég osztozik, és természetesen itt is megvannak a helyi Electronic Artsok és Infogramesek: a több száz főt foglalkoztató, külső fejlesztőcsapatokat és lokalizáló-stúdiókat futtató kiadó-terjesztő-fejlesztő óriások, a Buka, a Russobit-M és az 1C lassan Európa és Ázsia (Kína és Korea óriási piac!) felé kacsintgatnak. Az orosz fejlesztők is egyre népszerűbbek nyugaton, lévén a kreativitást és szakmai tudást már-már szemérmetlen olcsósággal párosítják: a pletyka szerint a Sudden Strike világsikere után a második részt a FireGlow csapata országos rekordként 200 000 dollárért vállalta be – na most egy magára valamit is adó kaliforniai vagy texasi cég ennek a 6-8-szorosánál kezd egyáltalán érdemben foglalkozni akármivel is. Ebből adódóan egyes kiadók (pl. a német CDV vagy a kanadai Strategy First) szinte specializálták magukat az orosz tehetségekre, tehát ideálisak a körülmények a nagy kiugrásra – a mostanság igen forrónak számító online és konzolos területek kivételével szinte minden játékkategóriában több nagy durranás is készül orosz földön.

Kezdjük a sort Oleg Maddox szerényen saját magáról elnevezett csapatával, a **Maddox Games**szel – ők az IL-2 Sturmovikkal futottak be annak idején, hát most próbálják meglovagolni ezt, és Forgotten



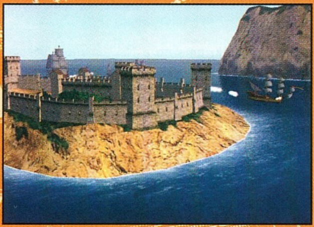


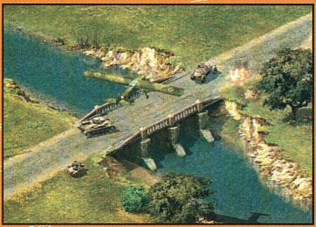














Battles címen a kiegészítőn dolgoznak. Az előzetes képek eddig egytől egyig valamilyen (igen barátságosan kinéző) vízfelület feletti akciót mutatnak be, sőt benne lesz kicsiny hazánk egyetlen világháborús légi ütközete, a balatoni csata is. A 40 repülhető gépet felvonultató cucc február körül jelenik meg, de nem ez Maddoxék fő ütőkártyája, hanem az az egyelőre cím nélküli második világháborús RTS, amelyre a napokban sikerült kiadót találniuk a Codemasters személyében, és amiről az eddig kiszivárgott képek egészen elképesztők – csak azt nem tudom, ebből a nézetből hogy lesz irányítható az egész.

Az **Akella** ütőkártyájáról, a Pirates! babérjaira törő Sea Dogs 2-ről már többször megemlékeztünk ezeken a hasábokon, most csak annyit tennék hozzá a témához, hogy a játék szeptemberben elért a bétatesztelés fázisáig, és jövő tavasszal alighanem meg is jelenik – és mivel Xboxra is készül, ez lesz az első orosz fejlesztésű konzolos játék. A csapat négy (!) másik játékon is dolgozik, ezeket jövő év elején fogják bemutatni a nagyvilágnak.

A **Nival** kötelékét erősítő moszkvai srácok az Etherlords és a Rage of Mages révén híresültek el – és most egyszerre három játékot fejlesztenek. Az Etherlords 2 elsősorban a játék lelkét jelentő kártyapartik teljes felújítását tűzte ki célul: több száz idézhető lény és varázslat szerepel majd a repertoárban, ráadásul a paklinkba akár játék közben is pakolhatunk ki-be lapokat. Az eddig kicsit szegényes multiplayer is jelentős fejlődésen megy keresztül: akár nyolcfős partikat is lenyomhatunk, a központi szerveren világranglistát vezetnek az eredményeink alapján, és időnként komoly díjakkal kecsegtető versenyeket is rendeznek. A másik Nival-reménység a Silent Storm névre hallgató, körökre osztott taktikai játék: mintha a Jagged Alliance-t keresztezték volna a Commandosszal, és helyezték volna át 3D-ben a második világháborúba. Nagyon-nagyon jól néz ki, kár, hogy a megjelenés dátuma még a ködbe vész. A harmadik reménység a Blitzkrieg, újabb világháborús RTS, amelyikről nemrég volt szó bővebben is. A készítők azóta is ragaszkodnak a 200 egységtípus (ezen belül 40 csak a különféle gyalogos katonák!) szerepeltetéséhez, hogy ezt hogyan fogjuk tudni real-time átlátni, előttem egyelőre rejtély.

A matematikai enciklopédiák készítéséről a játékfejlesztésre átnyergelt **Burut** stúdió is két lovat ül meg egyszerre. Első számú projektjük a talán még az idén megjelenő, Kreed című sci-fi FPS. Egy nanotechnológiával a végletekig felturbózott Robotzsaru-szerű szuperkatonát alakítunk, ilyenek gondjaira bízzák a XXX. században az emberiség kolonizáló űrhajóit. Na, a mi űrhajónkat természetesen két galaxis között megtámadják a gonosz idegenek – és jöhet a hent! A saját fejlesztésű engine a GeForce3-as generáció minden grafikai kunsztját bemutatja, sőt a fejlesztők előszeretettel beszélnek „vector shader"-ekről, amelyekről személy szerint én még sosem hallottam, de majd megkérdezem a Laa-Yosh-t. Még egy megdöbbentő adat: a csontos animációval mozgatott modellek darabja 120 csont segítségével animál – ez kb. a Doom 3-ban látott karakteranimáció szintjének lehetőségét sejteti. A másik Burut-játék a Golden Land névre hallgató RPG. A sablonos kerettörténet (jön a Gonosz leigázni a világot, de a hősök nem hagyják), klasszikus fantasy szerepjátékot takar 100 óra játékidővel, több száz helyszínnel és szereplővel és a Falloutot idéző, körökre osztott harcrendszerrel. Megjelenés valamikor jövőre.

A **HBM** (ne kérdezzétek, mit takar a rövidítés) nevű brigád az elvileg még az idei év végén megjele-













nő March Offworld Reconon dolgozik, ez a Rainbow Six által népszerűvé tett csapat-alapú taktikai FPS-ek átültetése sci-fi környezetbe. A Mars kolonizálása során apróbb gondok jelentkeznek: egyszer csak elhallgat a bolygóról érkező minden rádióadás. Természetesen a helyszínre érkező mentőcsapatot irányítjuk, a kommandó vezetőjének bőrében a többi specialistának is parancsokat adhatunk – mintha mondjuk az Aliens kommandósait vezetnénk, csak ezúttal kiborg ellenfeleket kaszabolunk.

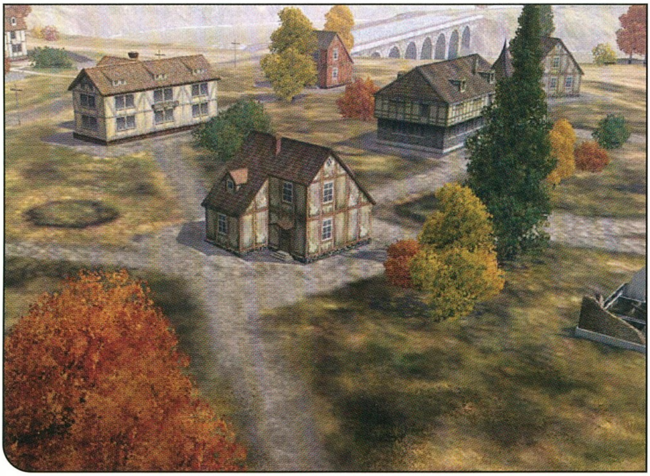
Az eddigiekből remekül kiderülhetett, hogy az oroszok rendkívüli módon odavannak a második világháborúért és a sci-fiért – hát most csak azért sem ilyen játék jön, hanem egy horror kalandjáték a **Saturn+** fejlesztésében. A Midnight Nowhere igen barátságosan kezdődik: egy hullakamrában ébredünk, és az égvilágon semmire sem emlékszünk: se arra, hogy kik vagyunk, se arra, hogy hogyan kerülünk ide, se arra, hogy miért üldöz a fél világ rendőrsége árkon-bokron át. További sok szerencsét – elvileg jövő tavasztól.

A **Targem** fejlesztésében készülő Battle Magest csak a jövő év végére tervezik megjelentetni, ebből adódóan nagyon kevés konkrétumot tudni róla, és a képek sem mutatnak sokat. Ha valaki ismeri az Earthdawn szerepjátékot, ez is ismerős lesz neki: a játék olyan fantasy világban játszódik, ahol csak a bolygó középpontjához közeli részek menekültek meg a felszínt sújtó mágikus katasztrófától, és az értelmes fajok ide, a föld alá menekültek a káosz elől. Igen ám, csakhogy a Belső világot a káosztól védelmező mágia egyre gyengül, a felszín mutáns szörnyei be-betörnek az utolsó menedékbe – a hősök tehát jól felkerekednek, hogy az ellenséges felszínen nézzenek a gonosz szeme közé. Fallout dark fantasyben, meg 3D-ben, meg minden: több mint reménykeltő!

A jövő év elejére ígért Paradise Cracked (a fejlesztő a **MiST land**) hasonló történetet mesél el a Mátrix stílusában. A játékban az emberek önként menekülnek a virtuális valóság tökéletes világába az agyonszennyezett, túlnépesedett huszonsokadik századi Földről. Aztán persze az egész hóbelevancot irányító szuperszámítógép önálló életre kel, és az emberiség leigázására tör. Aztán persze akad egy gyanútlan hacker, aki nem is tudja, hová tört be, és mit lopott el, csak azt, hogy egyik pillanatról a másikra minden és mindenki az életére tör. Két síkon (a kibertérben és a való világban) bonyolódó RPG taktikus harcrendszerrel, mindenféle cyber-kütyükkel – remélem, ez az a vérbeli cyberpunk játék, amelyre a Neuromancer óta várunk!

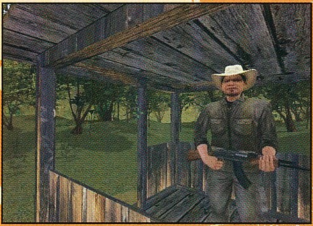
És egy újabb RPG, ha eddig nem lenne elég, ezúttal kereskedős stratégiával keresztezve. Adott egy bazi nagy fantasy világ, ahol a helyi BKV közhasznú teleportokkal oldja meg a tömegközlekedés gondjait, és adott a hősünk, aki egy varázstárgy (végtelen kapacitású zsák) segítségével felcsap világjáró kereskedőnek. Mivel a logisztika gondjainak nagyját a mágikus zsák megoldja, nekivághatunk a meggazdagodás útjának, aminek során jól bele fogunk kavarodni egy vallásháborúba, és persze a világot is meg kell mentenünk. Hogy a játék mennyire fog itt a kereskedés körül forogni, még kérdéses, főleg annak a fényében, hogy 2000 (kétezer!) különféle fegyvert használhatunk majd a harcok során... kiderül jövő tavasszal! (A címet meg majdnem elfelejtettem: Spells of Gold.)

Második világháborús játékokkal már tele a padlás, vegyük hát elő a legalább ennyire izgalmas, de messze nem annyira elcsépelt elsőt! – gondolták a srácok a **Lesta Studios**ban, és lőn: Entente cím alatt jövő ősszel a világ elé lépnek Cossacks-stílusú I. VH-s RTS-ükkel. Az eseményeket tetszés szerint angol, francia, német, orosz, illetve a Mo-











narchia szemszögéből irányítva nyomhatjuk le az ellent földön-vízen-levegőben, grandiózus csatákban (a program akár tízezer fős ütközeteket is képes megjeleníteni az ígéretek szerint).

A Fair Strike-ot most a napokban jelentették be: úgy néz ki, a **G5** nevű fejlesztőcsapat a mi Mithisünkkel akar versenyre kelni, a játékuk ugyanis a Midwayhez hasonlóan hatalmas hajócsaták körül forog majd; ők azonban inkább az akció-szimulátor irányba húznak el a taktika-stratégia helyett. Az előzetes képek mindenesetre bíztatók, a barátságos vízeffektek és hajómodellek vigyorognak ránk, a játékélményt meg majd meglátjuk – idő bőven van rá, csak jövő karácsonyra jelzik a játék megjelenését.

Jöjjenek a már a bevezetőben is emlegetett ukránok, a **GSC Game World**, akiknek a Cossacksot, és a legnagyobb érdeklődéssel övezett „keleti" játékot, a STALKER-t köszönhetjük. Nos, a srácok a legnagyobb titokban készítik a Cossacks 2-t, valamint két FPS-t. Az első a már említett STALKER - mivel Nyúl nemrég bővebben is megénekelte, most csak azt mondom, ami azóta történt: kiadtak egy egészen hihetetlen movie-t, amelyben valóban megvolt a beígért 100000 poligon a képernyőn 60 frame/sec sebességgel, valami brutálisan néz ki, csak azt nem tudni, milyen gépen is vették fel. Hacsak nagyon nem rontják el a cuccot, jövőre az FPS-rajongók előtt két lehetőség adódik: vagy a pokolban nyaralnak (Doom 3), vagy Csernobilban (STALKER). Szép kilátások, mondhatom... A másik ukrán FPS (amelyhez érthetetlen módon külön engine-t fejlesztenek) a FireStarter névre hallgat, és minden taktikai, történetmesélési meg egyéb zavaró tényezőt nélkülözve kizárólag a száz százalékos akcióra összpontosít. A történet kissé ironikus: a 2010-es év legmodernebb VR-technológiás online lövöldözős játékát vírus fertőzi meg, ami abban testesül meg, hogy a játék „magába szippantja" a játékosokat, akik előtt két út marad: győzni vagy meghalni. Serious Sam-szerű vágóhídra lehet számítani azzal megbolondítva, hogy a szörnyek mészárlásáért kapott pontszámunkból folyamatosan fejleszthetjük hősünk tulajdonságait. Várhatóan igen népszerű lesz az a multiplayer mód, amelyikben az egyik játékos RTS-szerűen, az egész pályát átlátva terelgetheti a szörnyeket az FPS-módban, csapatban küzdő társai ellen.

Chris barátunk legnagyobb örömére egy igazi tetszhalott műfajt, az űrszimulátorokét éleszti fel a HomePlanet. A cím hasonlósága a Homeworldhöz nem véletlen, valami hasonló szülőbolygó-keresős szappanopera a kerettörténet ebben is. A fejlesztők a végletekig élethű fizikai modellre a legbüszkébbek, kíváncsian várjuk, mennyire fog ez megférni a szintén beígért egyszerű kezelhetőség mellett. Némi stratégiázás és diplomácia is megfér a nagy űrharc mellett: ha jók vagyunk, sikerül az egymással torzsalkodó emberi klánokat összefogni az idegenek ellen – de ha nem, az se baj, legfeljebb a játék 20-25 küldetése kicsit nehezebb lesz. Ugyanebben a műhelyben, a **Revolt Games**nél készül a Neuro című FPS is, szintén sci-fi témában. Hősünk, a pszionikus képességekkel rendelkező ügynök a Föld és a függetlenségükért küzdő telepesbolygók konfliktusának kellős közepébe csöppen – bősz lövöldözés helyett a gondokat inkább a pszi-képességeink bevetésével kell elsimítanunk. Használhatunk akár különféle harci drogokat is! Igen érdekes, a Messiahhoz hasonló játékélményt ad majd, hogy képesek vagyunk a pályán mászkáló más karakterek szemével látni, vagy akár rövid időre átvenni felettük az irányítást. Tessék elképzelni, mekkora multiplayer mókák forrása lesz ez majd!

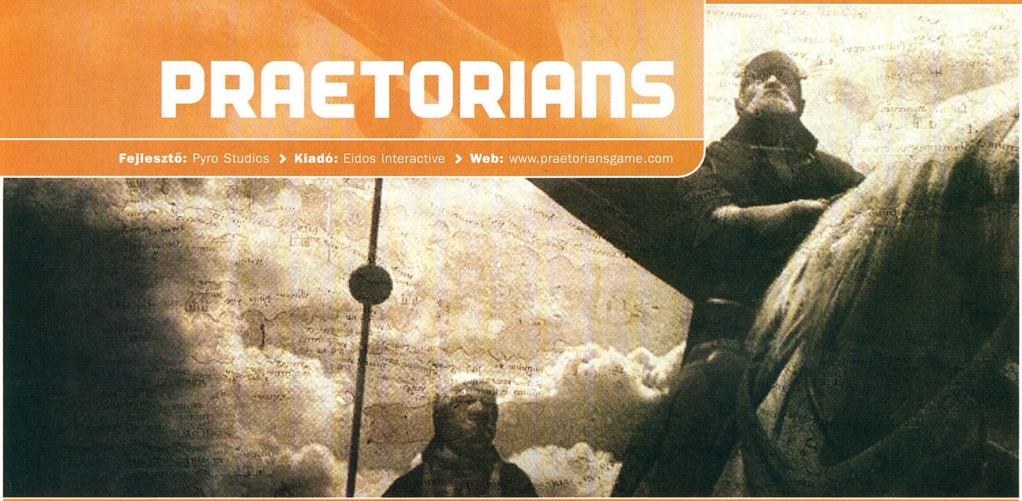


A Charm of War le sem tagadhatná orosz eredetét: az **Antitank** fejlesztésében jövő őszre elkészülő RPG ugyanis a szláv mondavilág és az orosz népmesék birodalmába kalauzol el. Mágikus hatalmú cárok és hadurak háborúit kell megállítanunk, mielőtt azok magukra haragítanák a természet szellemeit – és ennél egy betűvel sem lehet többet tudni a játékról, csak azt, hogy az ortodox orosz legendák így, meg a szláv mítoszok úgy – azt hiszem, csak hazai pályán, továbbá esetleg néprajzkutatók között számíthat komolyabb sikerre. Ugyanitt készül viszont a sokkal ígéretesebb Lethal Dreams, a párhuzamos világok körül bonyolódó RPG-stratégia keverék, amelyben 60 (!) párhuzamos világ között utazgatva kell majd visszaszereznünk az univerzum egységét őrző hatalmas varázstárgyat, mielőtt ezek a világok összeomlanának.

Távárisi konyec: ennyi volt a mai oroszóra, remélem, sikerült képet adni arról, micsoda úthengerszerű játéközön fenyegeti a világot Keletről (hm, bárcsak minden „fenyegetés" ilyen kellemes lenne...), és ha tudnátok, hogy még mennyi készülő orosz játék nem fért bele az összeállításba! ■ **HANCU**

PRAETORIANS

Fejlesztő: Pyro Studios > **Kiadó:** Eidos Interactive > **Web:** www.praetoriansgame.com



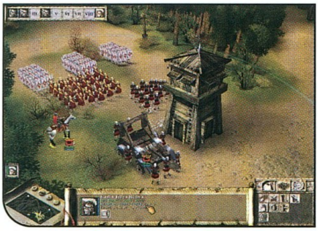
Ha azt mondom, hadvezetés, Te azt mondod, római légiók. Ha azt mondom, Shogun: Total War, Te azt mondod: Praetorians. Divatba jönnek azok a valós-idejű stratégiai játékok, amelyekben nem csak a tömeges egységgyártás számít, hanem az is, hogy a csatatéren helyes taktikát követsz-e. A Világ lassan megunja a hagyományos RTS-eket?

EZ NEM TOTÁLIS HÁBORÚ. Akármit is gondoljunk, a Praetorians nagyon is más, mint a Total War sorozat. Aki eddig még nem jött volna rá, most személyesen is meggyőződhet róla a játszható demóból.

Habár a fejlesztők itt is kulcsszerepet szánnak a harctéri taktikának, nem szakadtak olyan messzire az RTS-hagyományoktól, mint a Total War tette. Elegyítik a hagyományos RTS-jellegű építkezést és gyűjtögetést a Shogun-szerű hadvezetéssel. Az eredmény valami egészen másféle, teljesen egyedi játék. Hogy milyen is?

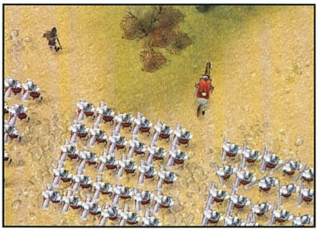
AVE CÉZÁR! A játékmenet a megszokott küldetésről-küldetésre sémát követi. Mielőtt a játékos a terepre kerülne csapataival, gyors és hangulatos eligazítást kap. Ilyenkor nagy léptékű térképen látja, hol kell véghajtani az aktuális feladatot. Itt ismerheti meg a történelmi hátteret és a játék történetét.

A demóban a helyszín Gallia, a játékos római légiókat irányíthat. A teljes verzióban számtalan helyszínen, több nemzet hadjáratait is végigjátszhatod majd.



LÉGIÓ, TEKNŐSBÉKA FORMÁCIÓ! Az irányítás alapja – csakúgy, mint a Total Warban – az, hogy nem egyes embereknek, hanem több katonából álló alakulatoknak parancsolsz. Mivel a Shogun a kedvenc játékom, nem szívesen mondok ilyesmit: de a Praetoriansban ezt még jobban oldották meg. Egy-egy alakulat 30 emberből állhat, bármikor kettéosztható, vagy amennyiben azonos a fegyverzete, két egység összevonható. Persze vannak különleges egységek, melyek nagyon kevés embert vagy éppen csak egy főt számlálnak – de az irányításukon ez sem változtat.

Az egységeknek néhány alapvető parancsot lehet kiadni, mint amilyen a mozgás, a támadás vagy az, hogy merrefelé forduljon az alakzat. Ezen kívül meghatározható a viselkedésük – a szokásos lehetőségekből választhatsz: támadó, védekező, agresszív magatartás, a pozíció tartása, járőrözés a pillanatnyi helyzet és egy megadott pont között, más egységek vagy épületek védelme.



> RIVÁLISOK

TOTAL WAR SOROZAT

Az epikus méretű csatákban felülmúlhatatlan Shogun és Medieval kétségtelenül a Praetorians egyik ihletője és egyben legnagyobb riválisa. A Praetorians populárisabb irányba halad – de vajon megkérdőjelezhetjük-e a Medieval: Total War népszerűségét, amikor hetek óta a Top10 eladási listákon szerepel.

RISE OF NATIONS

Brian Reynolds és a Big Huge Games nagy kísérlete valósidejű Civilization-klón előállítására. Elsősorban abban riválisa a Praetoriansnak, hogy a nemzetközi szaksajtó inkább az előbbit nevezi az RTS-t forradalmian megújító próbálkozásnak – holott a hangzatos titulust a Praetorians sokkal inkább megérdemli.

HIGHLAND WARRIORS

Rebesgetnek ezt-azt erről a készülő RTS-ről. A hírek sok szépről és jóról regélnek, s a napokban volt szerencsém játszani a demóval is. Mind játékmenetében, mind grafikájában messze elmarad a Praetorianstól. Eredetiségben pedig összehasonlíthatatlan, mivel ez a Highland Warriorsba nem nagyon szorult.





> PYRO STUDIOS

Spanyol játékfejlesztő stúdió. 1996-ban alakultak, hogy AAA besorolású PC-s és konzoljátékokat készítsenek. Elsősorban Commandos című alkotásukról híresültek el. 1999-ben az Eidos Interactive felvásárolta őket.

A cég dinamikusan fejlődik, jelenleg 100 alkalmazottat foglalkoztat, ám idén súlyos csapás érte: elhagyta Gonzo Suarez designer, a Commandos szülőatyja, John Beltran de Heredia vezető programozó, valamit a team 9 további kulcsembere – hogy Arvirago Entertainment néven saját céget alapítsanak.

Miközben a Commandos 3 40 fő közreműködésével készül, a levegőben lebeg a kérdés, vajon a népes és lassanként vezető szerephez jutó spanyol cég a jövőben mire lesz képes legjobb emberei nélkül?





Ami igazán érdekessé teszi a taktikát, azok az egységtípusok különleges parancsai. Nézzünk néhányat: a légiósok teknősbéka alakzatba tömörülhetnek, körben pajzsaikkal óvva magukat a nyilaktól és a dárdáktól. A kisegítő gyalogság (olyasmi, mint a későbbi korokban az utászok) hadi épületeket emelhet (pl. helyőrséget, ostromgépet, őrtornyot), vagy megjavíthatja a megrongálódott létesítményeket (pl. a hidakat). Az íjászok rögzített formációt vetnek fel: ilyenkor az első sor letérdel, és többen lőhetnek egyidejűleg.

A legérdekesebbek mégis a felderítők voltak: ezek ember és állat párosából álló minimál létszámú egységek – a demóban solymász és farkasos felderítő szerepelt. Állataikat előreküldhetik felderíteni, így a játékos távoli pontokat is kikémlelhet, feltéve, hogy közben az ellenséges íjászok nem fognak gyanút, és nem végeznek az állattal. Ahogy a sólyom magasan, méltóságteljes köröket leírva repül a táj felett... csodálatos ötlet! Távolra lát, és nem akadályozza a terep; a farkas viszont észreveszi az erdők sötétjében rejtőzködő ellenséget is.

KIÉ A FALU? A játék szakít az RTS-reflexszel, miszerint a játékosnak kellene fát és követ gyűjteni, falvakat építeni, majd az élelemből gyarapítani a munkás kezeket. Ennél elegánsabb és realisztikusabb modellt kínál. A falvak már állnak, szétszórva a terepen, van lakosságuk is, aki gondoskodik önmagáról, és köszöni szépen: szaporodik a maga ritmusában. A kérdés csupán az: kié a falu?

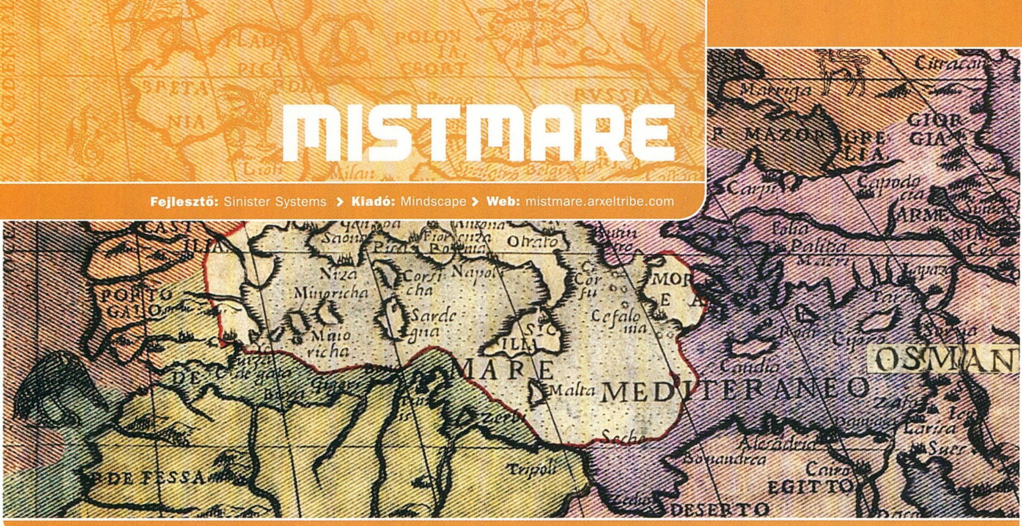
A falvakat az uralja, aki helyőrséget tart fenn mellettük. Tudjuk, hogy a táborépítés hétköznapi feladat volt a római légiók számára – a kisegítő gyalogság gyorsan meg is birkózik vele. Persze, ha már áll ott ellenséges erőd, azt előbb le kell rombolni.

Amint sikerült megszerezni az ellenőrzést a falu felett, kezdődhet a verbuválás és a kiképzés. Ehhez centurióra van szükség, aki „beköltözik" a faluba, és jó római katonákat nevel a falusiakból. Csakhogy minden falunak megvan a maga populációs értéke – ez az egyetlen erőforrás a játékban. Ha egy faluból elfogytak a verbuválható emberek, akkor az új egységek képzése bizony leáll. Ilyenkor várni kell, amíg a falu „magához tér": népessége szépen lassan kúszik felfelé.

CENTURIÓ. Tisztekhez úgy juthat hozzá a játékos, hogy valamelyik alakulatából előlépteti a legalkalmasabb személyt. Összesen 8 tisztje lehet, így meg kell fontolnia, hány kerüljön a falvakba kiképzőnek, és hány vezényelje a csapatokat a harcmezőn. Ugyanis minden centurió rendelkezik – nocsak, egy wargameből elcsent ötlet! – parancsnoki rádiusszal, melyen belül a jelenléte minden ott harcoló katonának bónuszokat ad.

MASINÉRIÁK. Aki korábban nem tudta volna, a Gladiátor film nyitójelenete óta tisztában van vele, hogy a római hadmérnökök mesterei voltak szakmájuknak. A római légióknak ezt a képességét nem lehetett kihagyni a játékból sem. A kisegítő gyalogság képes ostromgépeket, tornyokat építeni – ez nagyon érdekes adalék lesz a teljes játékban beígért népes csatákhoz. A tornyokba a gyalogság vagy az íjászok behúzódhat; innen messzebbre látnak és a lőtávolságuk is megnő, az ellenségnek pedig szabályszerűen meg kell ostromolnia az építményt.

VÉGSZÓ HELYETT. Végre! Végre készül egy RTS, amely igazi újításokat hoz a lassanként dögunalomba fúló játékstílusba. Persze önmagában ez még nem jelenti azt, hogy a játék jó is lesz – bár minden jel erre utal –, viszont biztos, hogy érdekes színfoltot jelent majd a palettán. Ha minden jól megy, jövőre megtudjuk. És ha még jobban megy, akkor jókat is játszunk majd vele. Türelmetlenül várom a megjelenést! ■ **NYÚL**



MISTMARE

Fejlesztő: Sinister Systems > **Kiadó:** Mindscape > **Web:** mistmare.arxeltribe.com

Gondolom, nagyjából tisztában vagy vele, hogy néz ki Európa térképe. Lévén, el tudod olvasni ezeket a sorokat, arra is biztos emlékszel, milyen volt hat évvel ezelőtt. De vajon azt el tudod-e képzelni, milyen lenne ma, ha a XIII. század környékén mágikus köd terítette volna be a főbb városokat, rémálmok szörnyeit szabadítva a lakosokra?
Segítek: anarchia uralkodna, sötétség, és a korunkra jellemző technikai fejlődés teljesen elmaradna. Legalábbis a Sinister Systems fejlesztői így gondolják, erről tanúskodik Mistmare címre hallgató játékuk.

Az év tehát 1996, az emberek két lábon járnak, esznek, alszanak, szeretkeznek, harcolnak, ám általában véve fogalmuk sincs róla, mi történik tőlük száz kilométerre, vagy egyáltalán létezik-e ott valami. A fent említett köd teljesen elvágta egymástól az embereket, apró kolóniákra osztotta őket, megakadályozva köztük bármiféle információcserét. Csak elvétve esik be hozzájuk a katolikus egyház viharvert különítménye, az egyedüli erő, mely többkevesebb sikerrel képes szembeszállni az utazókra leső veszélyekkel.

Immár ötszáz éve áll fenn ez az állapot, legtöbben el se tudják képzelni, hogy nem ez az élet rendje, másmilyen is lehetne a világ. Nem így az ifjú Isador, ki egyházi neveltetése során megtanulta, csak egyetlen igaz erő létezik, az isteni, s az ember kizárólagos célja ennek szolgálata. Márpedig neki Isten azt mondja, harcolj, szállj szembe a sötétséggel, és űzd el a félezer éves átkot.

Azt már nem mondja meg, ezt miként vigye véghez, de erre nincs is szükség, hisz itt vagy Te, Játékos, hogy megmutasd neki a követendő utat. Kilenc epizódon át kell kézen fogva vezetned, Spanyolországból Görögországba, majd Rómán át Avignonba,



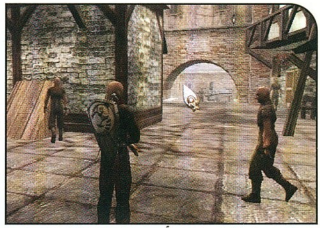
> RIVÁLISOK

SUMMONER
Egy évvel ezelőtt sokakat lázba hozott a Summoner, ez a szerepjáték elemekkel dúsított akció program, ám a lelkesedés viszonylag hamar elült. Hiába volt a csodaszép grafika, a lényidézés izgalmas ötlete, a monoton hadakozás viszonylag hamar megölte a hangulatot. Ha a Mistmare esetében ezt sikerül elkerülniük a készítőknek, biztos befutóra számíthatunk.

LIONHEART
Bár a Black Isle cég készülő remeke stílusában különbözik a Mistmare-től, közös vonás bennük, hogy mindkettő a középkori Európa kicsit eltorzított valóságát mutatja be. Ez a húzás épp elég szabadságot hagy a fantáziának, ugyanakkor megfelelő alapot biztosít a világ gyors megismeréséhez.











miközben újfajta harci módokat tanítasz neki, és liturgikus ráolvasásokkal erősíted meg lelkét.
De lássuk, miként kell ezt véghezvinned.

ADDIG ÜSD A SZÖRNYET, AMÍG MELEG. Először is, a szokásos szerepjáték elemekkel kell foglalkoznod, úgy, mint rohangászás távoli helyszínek között, beszélgetés más szereplőkkel, bunyó a szörnyekkel, a karaktered erősítése, tulajdonságainak fejlesztése. Az első két teendőhöz talán nem szükséges többet hozzáfűznöm, de mi történik a csaták során? Természetesen vérontás, de gondolom, inkább annak mikéntjére vagy kíváncsi.
Nos, először is, van ugyebár a közelharc. Ezt a főhős a következő fegyverek egyikével vívhatja: husáng, kard, balta, kétkezes kard, kétkezes balta, kétkezes pusztakéz... és így tovább.
A fegyveres képzettségeken kívül van négy harci iskola (katonai, távol keleti, viking és barbár), melyek különféle támadási és védekezési módokat tartalmaznak. Ezek mindegyikének megvannak a maga előnyei és hátrányai, van, amelyik erősebb, ám lassú csapásokat oktat, mások épp ellenkezőleg, villámgyors mozdulatokra bíztatnak.
A választott fegyvernek és harci iskolának keverékéből alakul ki végül a harci stílus, mely legjellemzőbb lesz a karakterre. Természetesen, minél többet küzd egy adott módszerrel, annál jártosabb lesz benne, mindinkább eltűnnek a negatívumok, s helyükbe új lehetőségek lépnek.

SZELLEM, SZELLEM, JÖJJ ELŐ! A fizikai bunyón kívül varázslatokra is lehet hagyatkozni az összecsapások során. Ennek két fajtája létezik e világban, a hangzásokkal machináló liturgia, és az anyagok kölcsönhatására épülő alkímia.
A liturgia két fő csoportra bontható, a harmóniára és sikolyokra. A harmónia elsősorban védekezésre, a tulajdonságok javítására használható, míg a sikolyok pusztításra, gyengítésre.
Ezen kívül van még három szféra (föld, hold és nap), melyek módosítják a varázslat hatását. Például a Megtisztítás igét a föld szférájában elmondva nő a karakter ereje, a holddal párosítva az ügyessége, míg a nap gyógyító hatást fejt ki. Ugyanez a Széthullás ige esetében a következőképp néz ki: föld gyengít, hold ügyetlenné tesz, nap sebez. Egyszerű, nem? Hát, nem, de nem baj.
Csoportonként négy-négy varázslat tanulható meg, így egyszerre összességében huszonnégyféle hatás közül lehet válogatni. Ez nem sok, de gyakorlással ezek is fejleszthetőek, így a hold szférába tartozó megtisztítás egy idő múlva nem csak az ügyességen, hanem gyorsaságon is javít, illetve képessé tesz az azonnali riposztra az ellenség támadása után.
Ha ez még nem lenne elég bonyolult, van még egy tényező, ami beleszólhat a varázslásba, nevezetesen a fókuszként használt eszköz. Puszta kézzel varázsolva a hatókör nem terjed tovább a varázsló közvetlen környezeténél, de a megfelelő tárggyal (fegyverrel) felszerelkezve távoli célpontokat is ki lehet jelölni, illetve egyéb különleges tulajdonságok járulhatnak a szokásos mellé.
Az alkímia gyakorlatilag ugyanez pepitában, mindössze azzal a különbséggel, hogy ott máshogy nevezik a szférákat, és bizonyos reagensekre van szükség a varázslat végrehajtásához.

ALTERNATÍV ÁLLATKERESKEDÉS. Jól van, pofozkodni már tudunk, fényeket is tudunk villogtatni, ideje háziállatról gondoskodni. Ilyet a rémálom arénákban lehet beszerezni, melyek a városok közötti ködben rejtőznek. Ezek a helyszínek az emberek legrejtettebb félelmeit keltik életre, spirituális matériából gyúrva szörnyetegeket.
Kalandjai során a főhős előbb-utóbb szert tesz az Aratás Sarlója nevű varázsfegyverre, mellyel csapdába tudja ejteni a gyengébb álomlényeket, hogy aztán kristálygömbbe zárva szükség esetén megidézze őket. Ennek a Pokémon utánérzésnek három dolog szab határt, a karakter jártassága szelídítés terén, a használandó kristálygömb minősége, és a kiszemelt lény védelme.

HALANDOZZUNK OKOSAN. De elég a csatározásból, lássuk, mi egyéb teendőnk lesz még.
Természetesen, ott vannak a szerepjátékokból elmaradhatatlan küldetések. Minden egyes fejezet egy fő történetvonalon fut, melyről a játékos bármikor kedve szerint letérhet új érdekességeket felfedezni. Mellékküldetéseket kereshet, munkát vállalhat, hogy gyarapítsa vagyonát vagy képességeit fejlessze, de mindeközben szem előtt kell tartania, hogy az óra bizony ketyeg, előbb-utóbb vissza kell térnie a fő kerékvágásba.
Ez oly módon jelentkezik, hogy a fejezet elején közlik a hőssel, hány nap áll a rendelkezésére, hogy teljesítse megbízatását. Ezalatt bármit csinálhat, de ha egyszer a kiszabott idő lejár, be kell fejeznie minden egyéb tevékenységet, és a végső céljára kell koncentrálnia.
Így nem áll fenn az a veszély, hogy a játékos annyi tapasztalati pontot gyűjt össze, hogy felborul a játék egyensúlya, de nem is kell állandó stresszben élnie, hogy mi lesz, ha kifut az időből. Ugyanakkor jól meg kell gondolnia, mivel hasznosíthatja leginkább rövid szabadságát, nehogy teljesen elfecsérelje a lehetőséget.

LÁTVÁNYVILÁG ÉS A CIKK BÉNA VÉGE. Ennyi talán elég is lesz az érdeklődés felkeltésére, bár azért még két számomra fontos érdekességet szeretnék megemlíteni. Az első, hogy a program a Lithtech motor 3.2-es változatát használja, mely – mint azt a legújabb játékok bizonyítják – csodákra képes.
A másik pedig, hogy a harci mozdulatok elkészítésében motion capture technológiát alkalmaztak, melynek érzékelőit valamely aikido nagymester testére erősítették, így minden bizonnyal megkapóan élethű animációban gyönyörködhetünk majd. Már alig várom. ■ BIRD

COLIN MCRAE RALLY 3



Fejlesztő: Codemasters › **Kiadó:** Codemasters › **Web:** www.codemasters.com/colinmcrae3

Az eltelt évek alatt megtanultam, hogy a készülő játékokról kiadott animációkat fenntartásokkal kell kezelni, de a Colin3 videók még engem is levettek a lábamról. Ezek közül a korábbi CD-mellékleteinkre mi is feltettünk néhányat (ha szerencsém van, akkor a mostani korongunkra is fel tudunk préselni egy újat), és ha láttátok ezeket, akkor szerintem egyet értetek velem abban, hogy a névben szereplő verziószám nem csupán újabb strigula a Colin McRae játékok sorában, hanem valóban többet fog nyújtani, mint az elődei.

A legnagyobb változást az autóválasztékon figyelhetjük meg, szinte teljesen kicserélődött az előző részekhez képest: Citroen Saxo Kit Car, Citroen 2CV Sahara, Citroen Xsara Kit Car, Fiat Punto Rally Car, Ford Focus WRC 2002, Ford Puma Rally Car, Ford RS200 1986, Lancia 037, MG ZR Rally Car, Mitsubishi Lancer Evo7, Subaru Impreza WRX és Subaru Impreza 22B Sti. Szembetűnő, hogy egyedül a Ford képviselteti magát WRC autóval, a többi világbajnoki résztvevő érthető módon nem kapott „meghívást". Három márka alaptípusát azért vezethetjük majd, de a Peugeot 206 hiánya bizonyára mindenkit érzékenyen fog érinteni. A versenyhelyszínek is többé-kevésbé a valóságot mutatják, bár az igazival méterre pontos szakaszokról sajnos ezúttal is le kell mondanunk. Cserébe viszont bekerül Japán, illetve az Egyesült Államok ezzel is gyarapítva a ránk váró kilométerek mennyiségét.

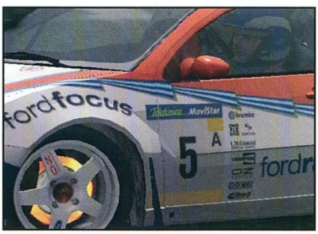
A Codemasters programozói jelentős újításokat/javításokat vetnek be a grafika terén. A porfelhő eddig soha nem látott méretű lesz, a féktárcsák izzani fognak, a szélvédőn lecsorgó eső jelentősen nehezíti majd a tájékozódást (és végre az ablaktörlőknek is fontosságuknak megfelelő szerep jut), időjárástól függően koszolódó karosszéria, animált versenyzők, de a legszembetűnőbb változást a sérülések terén figyelhetjük meg. Szinte minden alkatrészt le lehet majd szakítani, vagy ha nem volt akkora az ütközés, akkor csak kilazul (pl. a motorháztető rögzítése elenged, felcsapódik, de akár egyből le is szakadhat). Egy erőteljesebb karambol során az autóról további karosszéria-elemek is leszakadhatnak, sőt a kerekeket is elveszíthetjük. A gumik túlzott koptatása esetén még defektre is számítanunk kell, extrém esetben felnin kell teljesítenünk a szervizig hátralévő versenytávot.

A készítők ígérete szerint a Colin3 – az előző részekhez hasonlóan – kiválóan irányítható, könnyed, de egyúttal kihívásokkal teli, remek hangulatú, óriási játékélményt nyújtó ralliprogram lesz. Aztán, hogy ebből a számítógépes változatban mi valósul meg, az a jövő zenéje, de hogy PS2-n milyen, azt volt alkalmam megtapasztalni (Dauby mester szólt, hogy ha gondolom, ki lehetne próbálni – én pedig gondoltam...). Ennek alapján elmondhatom, hogy a Codemasters emberei nem túloznak. Az eltérő útfelületek pont olyan hatást váltanak ki az irányítást illetően, mint azt az ember elvárja: az aszfalt kellően fog, murván jó sodrósan lehet autózni, a sár ragad, és a jég is hozza a formáját.

A szakaszok is nagyon jók. A Rally Championshipben előforduló, irgalmatlanul hosszú versenytávot ugyan nem találtam, de mondjuk a Brit rallit végignyomni nem kis feladat. Olyan szűkek az utak, és annyira nem látni a helyes irányt, hogy az már félelmetes. A görög pályákat nem csak nehéz hajtűkanyarokkal színesítették, hanem hívogató szakadékokkal is, a japán és angol rallin vigasztalanul esik az eső, az amerikai szakaszokon pedig helikopter kísér minket, és az általa felvert por megkeserítheti amúgy sem könnyű életünket.

A próba alapján nekem a játék nagyon bejött, persze átfogó vélemény alkotásához sokkal többet kellene vele játszani, amire PC-n sajnos csak jövő év elején lesz lehetőségünk. ■ TASNÁDI ZOLTÁN







CD GALAXIS

PC / X-BOX / PLAYSTATION 2 / GAMECUBE JÁTÉKPROGRAMOK ÉS KIEGÉSZÍTŐK – DVD FILMEK – MULTIMÉDIA

- Age of Empires Gold* 2 490
- Age of Empires 2 .... 6 990
- Age of Empires 2 Gold 9 990
- Age of Mythology 16 990
- Airport Inc 1 990
- Alice 3 990
- Aliens vs Predator 1 Gold 1 990
- Aliens vs Predator 2 Gold 12 990
- Alpha Centauri 2 990
- Anachronox 3 990
- Anno 1602 .... 3 990
- Aquanox 5 990
- Arcanum 2 990
- Armored Fist 3 .... 1 990
- Army Men RTS 7 990
- Arx Fatalis 10 990
- Atlantis 2 (H) 2 990
- Baldur's Gate 2 .... 3 990
- Batman Vengeance 10 990
- Battle Realms 3 990
- Battlefield 1942 .... 12 990
- Beach Life 9 990
- Black & White 7 990
- Black & White Creature I. 6 990
- Blair Witch Project Vol.1 .... 1 990
- Blood Omen 2 .... 6 990
- Broken Sword 2 .... 1 990
- Bugdom 1 990
- C&C Renegade 12 990
- Caesar 3 .... 1 990
- Capitalism 2 (H) 4 990
- Carrera Grand Prix 1 990
- Championship Man. 3 .... 1 990
- Chessmaster 9000* 10 990
- Civ: Call To Power 1 990
- Claw 1 990
- Clive Barker's Undying 3 990
- Close Combat 5 .... 2 990
- Colin McRae Rally 1 990
- Colin McRae Rally 2 .... 2 990
- Comanche 3 .... 1 990
- Comanche 4 .... 3 990
- Comanche vs Hokum 1 990
- Combat Chess 1 990
- Combat Flight Simulator 2 490
- Combat Flight Sim 3 .... 16 990
- Commandos 1 990
- Commandos 2 .... 3 990
- Conflict Desert Storm* .... Jön
- Conquest: Frontier Wars 3 990
- Cossacks: Back To War* .... Jön
- Crazy Taxi 7 990
- Crimson Skies 2 490
- Cultures 2 .... 10 990
- Cutthroats 1 990
- Dark Reign 2 .... 1 990
- Defender of the Crown 1 990
- Delta Force Land Warrior 3 990
- Desperados 5 990
- Diablo 1 990
- Diablo 2 .... 3 990
- Diablo 2: Lord of Destruc. 3 990
- Diablo 2 + Lord of Destr. 6 990
- Divine Divinity 6 990
- Drakula (H) 4 990
- Drakula 2 (H) 6 990
- Dungeon Siege 13 990
- Earth & Beyond Online 13 990
- Earthworm Jim 3D 1 990
- Emperor: Battle for Dune 7 990
- Emperor: Rise of M. K. 9 990
- Empire Earth (H) 5 990
- Etherlords (H) 7 990
- Europa 1400 - The Guild 10 990
- Europa Universalis (H) 3 990
- Extreme Biker 1 990
- F1 2002 .... 12 990
- F1 Champ. Season 2000 .... 3 990
- F1 Manager 3 990
- F22 Lightning 3 .... 1 990

HAEGEMONIA

TELJESEN MAGYAR NYELVEN



A nagysikerű **Imperium Galactica I és II alkotóinak** legújabb űrstratégiai játéka a hatalmas sikert aratott elődök stílusát idézve...

Alap kiadás

A játék teljesen magyar nyelvű kiadása

9 990,-

Collector's kiadás

Teljesen magyar nyelvű kiadás + regény, zenei CD, poszter

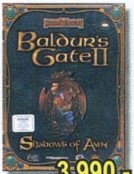
11 990,-

Csak nálunk - AJÁNDÉK:

+ Ajándék exkluzív nagyméretű poszter és kártyanaptár

valamint az előrendelőknek és az első vásárlóinknak:

+ INGYENES csomagküldés



3 990,-

Baldur's Gate 2



3 990,-

Commandos 2



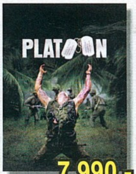
2 990,-

Colin McRae 2



2 490,-

StarCraft + BroodWar



7 990,-

Platoon (magyarul)

- FA PL Manager 2001 .... 3 990
- Fallout Tactics 4 490
- FIFA 2000 .... 3 990
- FIFA 2003 .... 12 990
- Fighting Force 1 990
- Fighting Steel 2 990
- Flanker 2.0 .... 2 990
- Flight Simulator 98 .... 2 490
- Flight Unlimited 2 .... 1 990
- Fly 1 990
- Flying Corps Gold 1 990
- Ford Racing 2001 .... 1 990
- Freedom Force 12 990
- Frontline Attack 10 990
- Gabriel Knight 3 .... 1 990
- Gangsters 1 990
- Gangsters 2 .... 3 990
- Ghost Recon Diamond* .... Jön
- GP 500 .... 2 990
- Grand Prix 4 .... 14 990
- Grand Prix Legends 1 990
- Grand Prix World 4 990
- Grand Theft Auto 1 990
- Grand Theft Auto 2 .... 1 990
- Grand Theft Auto 3 .... 11 990
- Grim Fandango 4 990
- Ground Control Gold 1 990
- Haegemonia (H) 9 990
- Haegemonia Collect. (H) 11 990
- Half-Life 2 990
- Half-Life Generations 3 .... 5 990
- Harry Potter 12 990
- Harry Potter 2 .... 12 990

- Heavy Metal FAKK 2 .... 1 990
- Heavy Gear 2 .... 1 990
- Heretic 2 .... 1 990
- Heroes of M & M 3 .... 1 990
- Heroes of M & M 4 (H) 10 990
- Heroes 4 Gathering Storm 7 990
- Hidden & Dangerous Dlx 1 990
- Hitman 2 .... 10 990
- Homeworld 1 990
- Hotel Giant 10 990
- House Of the Dead 1 990
- Icewind Dale 2 .... 10 990
- Imperium Galactica 2 (H) 1 990
- Indiana Jones & The I.M. 4 990
- Industry Giant 2 (H) 10 990
- Inquisition (H) 6 990
- Insane 2 990
- James Bond: Nightfire* 12 990
- Kelták királya (H) 6 990
- Kiss Pinball 1 990
- Knights & Merchants (H) 1 490
- Largo Winch 10 990
- Lego Football Mania 7 990
- Lego Racers 2 .... 6 990
- Links LS 2 490
- Loco-Commotion 1 990
- Lord of the Rings (Viv.) 9 990
- Luftwaffe Commander 2 990
- Madden 2003 .... 13 990
- Mafia 11 990
- Majesty 4 990
- Mall Tycoon 1 990
- Mat Hoffman's Pro BMX 1 990

- MechCommander 2 990
- MechCommander 2 .... 6 990
- Medal Of Honor 12 990
- Medal Of Honor Spearh.* 6 990
- Medieval: Total War 11 990
- Midtown Madness 2 490
- Mig Alley 1 990
- Might & Magic 7 .... 1 990
- Might & Magic 9 .... 7 990
- Monaco Grand Prix 2 .... 1 490
- Monkey Island 3 .... 4 990
- Monopoly Tycoon 5 990
- Morrowind 6 990
- Morrowind: Tribunal* .... Jön
- Mortal Kombat 4 .... 1 990
- Moto Racer 3 .... 7 990
- Motocross Madness 2 .... 2 490
- Myst 2 990
- Myst 2: Riven 2 990
- Nagy Balhé (H) 3 990
- Nagymester 2 Sakk (H) 2 990
- NBA Live 2001 .... 3 990
- NBA Live 2003* 12 990
- Need for Speed 3 .... 2 990
- Need for Speed 4 .... 3 990
- Need for Speed Hot P. 2 .... 12 990
- Neverwinter Nights 16 990
- New York Race 2 990
- NHL 2001 .... 3 990
- NHL 2003 .... 12 990
- No One Lives Forever 2 990
- No One Lives Forever 2 .... 9 990
- Odüsszeia (H) 1 990

- Oil Tycoon (H) 2 990
- Oni 1 990
- Operation Fp. Gold+Res* .... Jön
- Operation Fp: Resistance 6 990
- Pandora's Box 2 490
- Panzer General 3D SE 2 490
- Pearl Harbor (H) 2 990
- Pharaoh* 2 990
- Platoon (H) 7 990
- PQ SWAT 3 Elite 2 990
- Pool of Radiance 3 990
- Project Eden 3 990
- Prince of Persia 3D 1 990
- Prisoner of War 10 990
- Pro Rally 2001 .... 1 990
- Quake 2 .... 1 990
- Quake 3 Gold 6 990
- Railroad Tycoon 2 .... 1 990
- Rallysport Challenge 13 990
- Rally Trophy (H) 5 990
- Red Alert 3 990
- Red Alert 2 + Yuri's Rev 11 990
- Resident Evil 2 .... 1 990
- Return to Castle Wolf. SE 6 990
- Revenant 1 990
- Risk 2 .... 2 990
- Rogue Sp.: Black Thorn 3 990
- Rollercoaster Tycoon 2 .... Jön
- Rune 1 990
- Saga (H) 2 990
- Sakkmester (H) 4 990
- Sega Rally 2 .... 1 990
- Sega Touring Cars 1 990

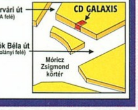
- Serious Sam 1 990
- Serious Sam 2* 1 990
- Settlers 4 (H) 2 990
- Seven Kingdoms 2 .... 1 490
- Sheep 1 990
- Shogun 3 990
- Sim City 3000 .... 3 990
- Sim Golf 12 990
- Sims Deluxe 12 990
  Sims + Livin'It Up + Creator
- Sims House Party 6 990
- Sims Hot Date 6 990
- Sims On Holiday 6 990
- Sims Unleashed 6 990
- Sin 1 990
- Soldier of Fortune 2 .... 10 990
- Sonic 3D 1 990
- Sonic Racer 1 990
- Soul Reaver 2 .... 3 990
- Spec Ops 2 .... 1 990
- Speed Busters 1 490
- Spiderman: The Movie 12 990
- Starcraft + Brood War 2 490
- Starlancer 2 490
- Startopia 3 990
- Star Trek Armada* 1 990
- Star Trek Away Team* 1 990
- Star Trek Elite Force* 1 990
- Star Wars: Battle f. Naboo 4 990
- SW: Force Commander 4 990
- SW: Galactic Battleg Gold 9 990
- SW: Jedi Knight 2 .... 9 990
- SW: Phantom Menace 4 990
- SW: Rogue Squadron 4 990
- SW: Starfighter 7 990
- SW: X-Wing Alliance 4 990
- Stronghold 1 990
- Sub Command 12 990
- Sudden Strike 5 990
- Sudden Strike 2 .... 9 990
- Syberia* .... Jön
- S.W.I.N.E. (H) 4 990
- The Nations (H) 3 990
- Theme Park Inc 3 990
- Theocracy (H) 1 490
- Thief 1 990
- Thief 2 .... 1 990
- Thing 9 990
- Throne of Darkness 2 990
- Tiberian Sun 3 990
- Tiger Woods PGA 2003 .... 13 990
- Tilmun (H) 6 990
- TOCA 2 .... 2 990
- Tomb Raider 1 990
- Tomb Raider 2 .... 1 990
- Tomb Raider 3 .... 1 990
- Tomb Raider 4 .... 4 990
- Tomb Raider Chronicles 4 990
- Tonic Trouble 1 490
- Tony Hawk's Pro Skater 2 .... 1 990
- Total Club Manager 2003 .... 12 990
- Traffic Giant Gold (H) 3 990
- Train Simulator 9 990
- Tribes 2 .... 1 990
- Tropico (H) 2 990
- Unreal Tournament 2 990
- Unreal Tournament 2003 .... 16 990
- Vészhelyzet (H) 1 490
- Vészhelyzet 2 (H)* 6 990
- Virtua Cop 2 .... 1 990
- Virtua Fighter 2 .... 1 990
- War Commander 5 990
- WarCraft 2 BattleNet 1 990
- WarCraft 3 .... 7 990
- Warlords Battlecry 2 990
- World War III (H) 3 990
- Worms 2 .... 1 990
- Zeus* 2 990
- Zoo Tycoon 9 990
- Zoo Tycoon Marine 6 990

Szaküzlet

a Móricz Zsigmond körtérnél:

XI. kerület, Vásárhelyi Pál u. 8.
Telefon: 209-3606, 361-4061

Nyitva:
Hétfő-Péntek 10-18



Csomagküldés:

479-0933

Budapestre és vidékre is!

Gyors, mert a feladást követő munkanap 17 órájáig megérkezik.

ÚJ! OLCSÓ!

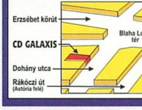
Értéktől és súlytól függetlenül csak **990 Ft** / csomag

Szoftver Áruház

a Blaha Lujza térnél:

VII. kerület, Dohány u. 64.
Telefon: 479-0933

Nyitva:
H-P 10-18, Szo. 10-13



Online 0-24 Internet Áruház: www.cdgalaxis.hu

Ajándék INGYENES törzsvásárlói kártya!!!

Mutasd fel ezt a hirdetést valamelyik üzletünkben, és mi első vásárlásod alkalmával **megajándékozunk közkedvelt, örök érvényű, kötelezettségmentes törzsvásárlói kártyánkkal**, mellyel

további 2-5 %-os árengedményt

kaphatsz eleve alacsony árainkból*!



Az akció visszavonásig érvényes!
Érdeklődj üzleteinkben!
* Kiemelten akciós termékre nem vonatkozik.

Áraink az áfát és a törzsvásárlói kedvezményeket tartalmazzák. Az árváltoztatás jogát fenntartjuk. * - hamarosan megérkezik, H - magyar nyelven



ANNO 1503

Kevesen emlékszünk már az 1998-ban megjelent Anno 1602-re. Német fejlesztők érdekes próbálkozása volt, mely megpróbálta elegyíteni a Sim City, a Civilization és a Settlers legjobb játékelemeit, mérsékelt sikerrel. „Sokat akart a szarka" – mondtuk akkor, és hamar elfelejtettük a progit. A készítők azonban nem adták fel, négy teljes éven keresztül dolgoztak a folytatáson, és több mint 3 millió Eurót öltek a projektbe. A szokatlanul grandiózus terv kiszivárogtatott részleteinek köszönhetően időközben tekintélyes méretű community jött össze, rengeteg fansite és 450 000 előrendelés várta, hogy az Anno 1503 végre megjelenjen. Ez a felemelő esemény néhány napja megtörtént, igaz, egyelőre csak a német verzió került a boltokba – de úgy hiszem, ilyen előzményekkel az 1503 A.D. – The New World címen márciusban debütáló angol változatnak sincs félnivalója.

MISSZI JÓK. A játék laza kerettörténete egy ifjú tengerész gyarmati hódításait dolgozza fel. Emberünk fiatal fiúként hallgatja egy vén tengeri medve kocsmai meséit távoli, csodás földekről, tengeri szörnyekről és rettenetes viharokról – nem csoda, hogy ifjúkorára már hajóskapitány válik belőle, és nem sokkal Kolumbusz után (1503-at írunk, ugyebár) nekivág az ismeretlennek. A pályák zöme így kezdődik: egy szem hajóval ringatózunk felfedezetlen vizeken, és hirtelen azt sem tudjuk, melyik ikonhoz nyúljunk. Mivel a program igen bonyolult (és mint szó lesz róla, nem éppen könnyű), valamint a 80 oldalas kézikönyv sem túl bőbeszédű, mindenképpen érdemes a 3 oktatóküldetést végigjátszani, majd próbálkozni a vég (és tét) nélküli játékmódban (8 ilyen pályát választhatunk). A tanulóidőszak után a 10 darab, egyre nehezedő egyéni küldetésnek is nekieshetünk, az igazi profik pedig a 12 pályás, nagyon részletesen megkomponált, méretes szemétségekkel megtűzdelt hosszú hadjáratba is belekezdhetnek. A főmenüben a multiplayer felirat is ott virít, ám ezt a lehetőséget még nem választhatjuk, a készítők majd egy későbbi patch-csel fogják a progihoz csapni még Karácsony előtt.

SZIGETELÉS. Ott tartottunk tehát, hogy ülünk a ladikban, és előttünk az ismeretlen. Kézenfekvő tettünk egy lakható sziget keresése lesz, majd megalapítjuk rajta első városunkat. Hogy adott sziget menynyire felel meg céljainknak, azt a rajta található erőforrások, illetve a domborzati viszonyok döntik el (kiküldhetünk egy felderítőt ezek megvizsgálására). Mivel a játék nem kevesebb, mint 61 nyers-



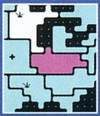






Fejlesztő: Max Design / Sunflowers > **Kiadó:** Electronic Arts > **Web:** www.anno1503.com

> 1986 – LORDS OF CONQUEST



Az Electronic Arts nem először adott ki gyarmatosító játékot, a Commodore-korszakban oly divatos területfoglalós stratégiák 1986-os képviselője, a Lords of Conquest éppen erre az időszakra ment rá. Játéktechnikailag nem sokkal volt több a Rizikónál, de azért egy évvel korábban PC-s CGA-grafikás változatban is learatta a maga babérjait.

> 1994 – SID MEIER S COLONIZATION



Naná, hogy Sid Meier is feldolgozta a gyarmatosítások korát (nagyon tág időintervallumban értelmezve, az 1500 és 1800 közötti időszakot felölelve), mégpedig a Civilization eme félhivatalos folytatásában. A program méltó volt Meier úr nevéhez, a kereskedelem és a fejlesztések kellemes egyensúlyban voltak, a felfedezéseket és a térhódításokat pedig szokás szerint hangulatos képecskék kísérték. Sok újdonságot nem hozott az elődhöz képest, de nagyon jó kis klón volt.

> 1998 – ANNO 1602



Az Anno 1503 felmenője igen sokban hasonlított az utódra, a játékmenet azonban a gyengus harcrendszer és a nehézkesebb városépítés miatt nem volt olyan jó, és persze a kivitelezés is puritánabb volt (sokkal kevesebb épületet, egységet és tereptárgyat tudott felmutatni). Nagyon jól el lehetett vele szórakozni pár hétig, és a Gold kiadása is szép számban elkelt, de a folytatás lesz az, amelyre igazán emlékezni fognak az emberek.







anyag- és termékfajtát kezel, és az ezek előállításához szükséges és elérhető természeti kincsek száma sem kevés – az élelmiszerért levadászható vadállatok száma például 57 –, továbbá a 32 magassági szint variálását a program igen okosan végzi, egyik szigetet sem fogjuk megfelelőnek érezni (csak összehasonlításul: az Anno 1602-ben 30 termékfajta és csak 5 különböző vadállat volt). Ahol minden erőforrás-fajtából találunk valamicskét (tehát akadnak megművelhető mezők, feldolgozható erdők, érceket rejtő hegyek stb.), ott azért már érdemes sátrat verni, és megkezdődhet a város építése. Az Anno 1503 a klasszikus stratégiai játékelemek közül elsősorban a kereskedelemre koncentrál, ezért a dolgos telepeseket adó lakóépületeken kívül mindenekelőtt kikötőt, piacteret és a nyersanyagokat feldolgozó gyárakat kell építenünk, hogy termékeket gyárthassunk (amelyek esetleg más épületekhez szolgálnak nyersanyagul). Fát vágunk, téglát égetünk, felhúzunk egy juhfarmot valamelyik legelő mellé, majd egy textilüzemet, hogy a juhok gyapjújából ruha készülhessen, és így tovább. Ez a játék legnehezebb szakasza: állandó pénz- és erőforrásszűkében leszünk, és úgy érezzük, hirtelen nagyon sok alapépületet kellene létesítenünk, hogy megkezdhessük a kolonizálást és a kereskedelmet. A vásárlók és bétateszterek véleményének engedve a készítők ki is adnak majd egy másik patch-et is, amelyik egy kicsit megkönnyíti ezt a fázist.

NEM VAGYUNK EGYEDÜL. Ha városunk már szépen fejlődik, elkezdhetünk gyarmatosítani további szigeteket, és így hamarosan idegen civilizációkba ütközhetünk, szám szerint 9-be. (Az afrikaiak, az aztékok, a beduinok, az eszkimók, az indiánok, a mongolok, a polinéziaiak és a mórok kedves, leigázásra váró bennszülöttek, saját viselkedéstípussal és egész jó AI-val rendelkeznek, míg a velenceiek kilógnak a sorból: ők semleges kereskedőnemzet, körülbelül azt a funkciót töltik be, mint a „repülő boltos" a The Nationsben.) Ekkor elkezdhetjük ki-



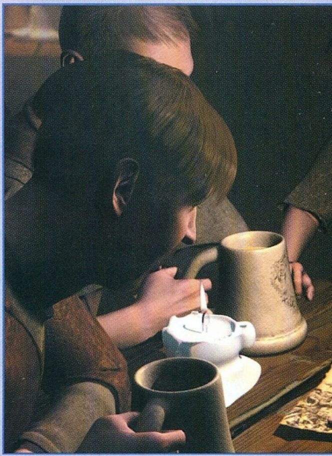




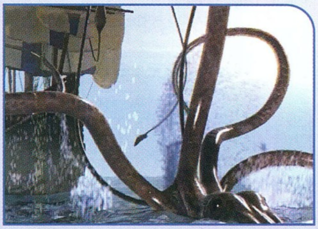
nálni a portékánkat, kereskedelmi szerződéseket köthetünk, állandó és automatizált szállítási útvonalakat jelölhetünk ki, és pénz híján árucserét is nyélbe üthetünk. Diplomáciai lépéseket is tehetünk az effajta játékokban már megszokott formákban: meg nem támadási szerződés, baráti-katonai szövetség, háború esetén tűzszünet és hasonlók. Ajándékot is adhatunk a baráti viszony reményében, és sarcot is kivethetünk az idegen nemzetre – persze, ez utóbbit akkor érdemes tenni, ha fölényben vagyunk, ellenkező esetben hamarosan bennünket fognak sarcolni... Ha a helyzet végképp elmérgesedik (vagy éppen ellenkezőleg, minden békés, és szeretnénk meglepetésszerűen lerohanni valamelyik civilizációt), szerepet kap a 14 különböző harci egység (az Anno 1602-ben csak négyféle katonát lehetett használni). Közelharci fegyverforgatóinkat (lándzsás, nehézpáncélos, lovas stb.) és lövészeinket (íjász, számszeríjász, puskás) természetesen csengő aranyakért képezhetjük ki a megfelelő épületekben, és nem árt, ha csata előtt támogatásul adunk még melléjük néhány, alkalmasint igen borsos árú hadiipari vívmányt (ágyú, mozsárágyú, katapult, ostromtorony – kezelőszemélyzet is kell mindhez). Ha hadihajókat is gyártunk, tengeri ütközeteket is vívhatunk, vízről lőhetünk más kikötőket, illetve kísérgethetjük velük saját kereskedőhajóinkat. Az effajta kereskedelmi stratégiákban a harc igencsak jelzésértékű szokott lenni, de az Anno 1503 készítői e téren remekeltek: az egységek megfelelő kombinálása, néhány támadóformáció és az imént felsorolt kütyük alkalmazása nem túl bonyolult, de roppant szórakoztató háborús lehetőségeket hordoznak magukban. A háború stratégiai része a csapatösszeállítással és a sereg felállításával véget is ér (minden egységnek megvan a „mumusa", a pikások például igen hatékonyak a lovasság ellen). Nincs mikroszintű harcrendszer, de gondolom, az ilyen játékok esetében ezt senki nem is hiányolja – sok kifejezetten háborús(nak mondott) stratégiai játékot tudnék felsorolni, amelyek még annyira sem voltak képesek, mint az Anno 1503.

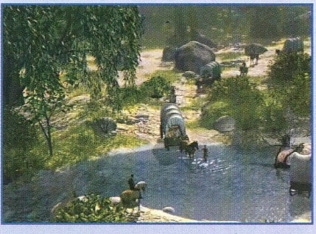
> **ANNO 1503**
>
> A játékban szereplő évszám idején érdekes időket élt Európa: az egész kontinens a nagy felfedezések lázában égett. A Földet átszelő hajóutaknak az emberi kíváncsiság mellett kemény pénzügyi okai voltak. A Távol-Keletről érkező javakat ugyanis kizárólag a levantei kikötőkön, illetve Velence közvetítő kereskedelmén keresztül lehetett megszerezni, a monopolhelyzetben levő városok pedig az egekig verték a portéka árát. Ilyen körülmények között született az ötlet, hogy tengeri úton kellene új kereskedőutakat nyitni India felé – arra persze senki nem gondolt, hogy egy új kontinens egy picit bonyolultabbá teszi majd a helyzetet. Mert míg a portugál Vasco da Gama Afrikát megkerülve jutott el Indiába, addig Kolombusz nyugat felé haladva próbálkozott (és halála napjáig ragaszkodott ahhoz, hogy Ázsia partjait érte el). Rengeteg felfedező követte őt (mind közül a leghíresebb talán Magellán és Sir Francis Drake, a királynő kalóza volt), Európa előtt lassan kirajzolódott az Újvilág, és megkezdődött a gyarmatosítás kora. A többit lásd a játékban.

BIRODALOMISMERET. Amíg csapataink meghódítják a világot, nem szabad elfeledkeznünk városainkról sem. Természetesen gondoskodnunk kell a települések védelméről néhány várfallal és helyőrséggel, valamint járőröző katonákat sem árt a városon kívülre küldeni, hogy lássuk, mikor jön az áldás. Emellett érdemes rágyúrni a kutatásra, ugyanis a 38 féle kifejleszthető új találmány jelentősen megkönnyíti a dolgunkat (arról nem is beszélve, hogy egyik-másik a táposabb harci egység alkalmazásához is elengedhetetlen). Iskolák építésével tudáspontokat gyűjthetünk és termelhetünk, illetve ezekből „vásárolhatjuk" az új technológiákat – érdekes megoldás. A fejlődésnek idővel a társadalomban is végbe kell mennie: embereink „civilizációs szintjét" néha érdemes magasabbra állítani. Az öt civilizációs szint (pionír, telepes, polgár, kereskedő, arisztokrata) mindegyike újabb építési és fejlesztési lehetőségeket teremt meg, ám ezzel együtt embereink egyre kényesebbek lesznek, és a napi betevő kenyérnél már többet fognak követelni (bort, csecse ruhát, ékszert stb.). Ezekért a luxuscikkekért fizetni is hajlandók valamennyit (a kereskedelmen kívül ez lesz a másik pénzbevételi forrás, ugyanis embereink az Anno 1602-ben tapasztaltakkal ellentétben most már nem adóznak), viszont meglehetősen türelmetlenek lesznek, ezért tényleg csak akkor ér-

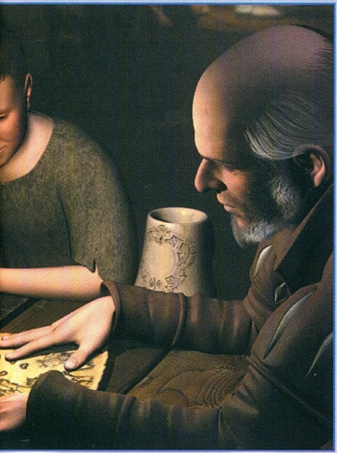








demes szintet lépni, ha minden rendben van. Márpedig általában nincs minden rendben, ugyanis a hétköznapi csip-csup építkezések, fejlesztések és háborúk mellett néha váratlan események bolygatják meg életünket. Ezek meglepetésszerű katasztrófák, úgymint pestis (ellene orvosi épületekkel védekezhetünk), tűzvész (jól elhelyezett tűzoltóőrsökkel elhárítható) és aszály (ez ellen nincs gyógyír, ha csak az nem, hogy mindig sok élelmiszert tartunk raktáron, nem kereskedjük el ész nélkül mindet). Végül, a minden pályán jelenlevő kalózok szintén ezekhez a kellemetlen meglepetésekhez sorolhatók, mert mind szárazföldi készleteinket, mind hajóinkat rendszeresen megvámolják. Persze, őket is lehet kezelni: védelmi pénzt fizethetünk nekik (így legalább nem a luxuscikkeket vagy a gyógyszert rabolják el), kereskedhetünk is velük (ami nem veszélytelen mulatság, ha megakad a szemük az erszényünkön), sőt, némi aranyért valamelyik ellenséges civilizációra is rászíthatjuk őket. Persze, a kalózok sem hülyék: simán előfordulhat, hogy elfogadják tőlünk a védelmi pénzt, majd azt a zsét is, amelyet egy rivális civilizáció ad nekik a mi megtámadásunkért cserébe...



ANNO 2003. Ezzel a játékmenet lényegi részeinek – igen-igen nagy vonalakban történő – bemutatása véget is ért: gondolom, látszik az eddigiekből, hogy mennyire összetett és sokrétű programmal van dolgunk. Egy-egy küldetés teljesítése több órába kerül (akadnak időre teljesítendők is, amelyek között nem ritka a 4, sőt, 6 órás limit), soha nem unatkozunk, mindig van mit csinálni – elképesztő mennyiségű játéktervezői meló van az Anno 1503-ban. Szerencsére a készítők nem rontották el ezt holmi ócska kivitelezéssel, sőt: kevés olyan játékkal találkoztam, amelyikben a külcsín és a belbecs ilyen harmóniában lett volna, és amelyik ennyire jó hangulatot teremtett volna. A látványt csak dicsérni lehet, a gyönyörű, renderelt átvezető mozik mellett elképesztő mennyiségű, részletezettségű és szépségű grafikai elem gondoskodik a változatosságról: az egyes civilizációkhoz különböző egységek és épületek tartoznak (a program csak ez utóbbiból 345 fajtát tart számon), és mindehhez 6 eltérő, saját flórával és faunával rendelkező környezet szolgáltatja a hátteret (mérsékelt égövi, sarkvidéki, tundra, préri, sztyepp és dzsungel). Az ezekből felépülő térkép három fokozatban zoomolható, 90 fokonként forgatható, így biztosan találunk majd olyan nézetet, ahonnan rendesen lehet irányítani a játékot. Az animációk is rendben vannak: polgáraink aranyosan tesznek-vesznek, és annak is látható jelét adják, ha baj van (például ha luxuscikkre van szükségük, hosszú sorban elégedetlenkednek a kívánt javat árusító bódé előtt). És bizony meglátszik, hogy az Anno 1602 egységenként 8 animációs fázisát hol 16-ra, hol 32-re emelték. Kis egységekhez ennyi bőven megteszi, e téren egyedül a létesítmények látható épülését hiányoltam: nem éppen élethű, ahogy egy lakóház rögtön kinő a földből. A muzsikára és a hangokra viszont semmi panasz nem lehet: a 270 darab, a játék történéseinek megfelelően felcsendülő hangulatos zene, az 1200 tiszta németséggel beszélt, színészi igényességgel artikulált mondat és a nagyon korrekt hangeffektek együtt érték el az e kategóriára adható maximális pontszámot. Mindezek tetejébe a játék csomagolása is lenyűgöző: az igényes, kihajtható tok csinos kézikönyvet, posztert valamint a nyersanyagok és termékek közti összefüggéseket mutató hasznos ábrát rejt, ritka plusz a mai játékoknál.

Őrült sok idő és energia nyugszik az Anno 1503-ban, de meg is látszik rajta: átgondolt, a birodalomépítés minden csínja-bínjára kitérő, a stratégiai műfaj-sablonok között rendkívül jól lavírozó játék született, amely véleményem szerint veri az eddigi gazdasági-civilizációs szimulátorokat. A multiplayer opció hiánya és a kezdeti nehéz játékmenet ellenére azoknak is bátran ajánlom, akik idegenkednek a műfajtól: jómagam is a pörgősebb stratégiák híve vagyok, de ha valami, ez megér egy próbát. ■ **STÖKI**

> ÉRTÉKELÉS

90%

grafika	22/25
zene/hang	15/15
játékélmény	34/40
kategórián belül	14/15
összhatás	5/5

> CD MELLÉKLET

csalás háttérkép javítás demo

> MINIMUM GÉPIGÉNY

PII500, 128MB RAM, 930MB HDD

> ARÉNA

Knights & Merchants	80%
The Nations	69%
Settlers IV	88%



PLATOON

Bevallom őszintén, néhány éves gamer-újságírói pályafutásom alatt soha nem volt még ennyire nehéz dolgom. Ezúttal ugyanis olyan játékot kellett értékelnem, amelyről sajnos sok rosszat lehet mondani, viszont amelyen többek között néhány jó ismerősöm, sőt, világi nagy cimborám dolgozott. A részrehajlás néha megbocsátható emberi gyarlósága azonban újságírói szempontból elfogadhatatlan lenne: a Platoon teszteléséhez ugyanúgy kellett hozzáállnom, mint műfajának bármely más képviselőjéhez. Úgy érzem, ez végül sikerült – mi több, talán túl keményen fogalmaztam itt-ott...

SZAKASZ, VIII-GYÁZ! A Digital Reality ugyebár a legnagyobb nevű hazai fejlesztőcég, olyan játékokkal a háta mögött, mint az Imperium Galactica I-II vagy a szintén a napokban debütált Haegemonia. A sok űrstratégia után a fiúk ezúttal valós terepre merészkedtek, a vietnami háború pokla szolgált legújabb RTS-ük alapjaként. Aki ezek után a címből az ismert Oliver Stone-filmre asszociál, jól teszi: igen, ez AZ a Platoon. Ehhez képest csalódást okoz a kerettörténet, amely csupán a leghíresebb jelenetben (Elias halála, amelyet a játék intrójában láthatunk viszont) követi a filmet, egyébként egy, a moziváltozattól független karakter, Martin Lionsdale őrmester háborús napjait dolgozza fel. Bepillantást nyerhetünk Lionsdale személyiségének változásába, de ezt leszámítva a sztori semmi extrával nem szolgál (hacsak néhány, a vietnami háborúból ismerős név – pl. a „Fényes bajonett" hadművelet – nem tekinthető annak). Alibi szövegek kötik össze a küldetéseket, szofisztikáltabb kerettörténetnek nincs nyoma – egy ilyen névtől valamivel többet vártam. Ráadásul a sztori 12 – egyébként igen jól és gondosan megtervezett – küldetés alatt el is ér a végkifejlethez, ami nem ígér sok játékórát. Ennek ellenére, aki végig szeretné nyomni a Platoont, ehhez képest meglepően sok időt fog eltölteni a programmal, ugyanis menteni csak a pályák között lehet, játék közben nem. Tekintve, hogy olyan gazdasági menedzsmentet nélkülöző taktikai-stratégiáról van szó, amelyben folyamatosan túlerővel szállunk szembe, és amelyben akad egy-két, halálozásakor az újrakezdés gomb szükségszerű megnyomását eredményező kulcsember (utász, egy szem rakétás stb.), nyugodt szívvel merem kijelenteni, hogy a játék dögnehéz. Már a negyedik küldetés során vért izzadunk, szitkozódunk, és könnyű fokozatra állítjuk a progit (amely még így is nehezebb, mint más játékok normál fokozata)... Multiplayer módban hasonló bosszúságaink lesznek: skirmish gyakorló mód nincs, és a többszemélyes csaták néhány kulcsfigura halálával el is dőlnek.

HÁÁÁT-RA ARC! A játékmenet a gyalogosokra épít, ezért egységeink között is ezeknek az ismert sztereotípiáit találjuk meg: lövész, géppuskás, mesterlövész, gránátvetős, rakétavetős, utász, harctéri orvos. Ezek a katonák a fő játéktechnikai és hangulati elemek, különösen fontos tehát, hogy mire képesek. Először is, három különböző testhelyzetet tudnak felvenni: menetelnek, rohannak vagy kúsznak a földön – utóbbi két cselekvés megterheli az állóképességüket, ezért néha pihenniük kell. A rohanás értelemszerűen gyorsabb köz-

> 1987 – PLATOON



Oliver Stone filmjének a C64-es korszakban már született egy adaptációja, méghozzá az akkori játéknagyhatalom, az Ocean kezei alatt. A Platoon egy 2D-s akció- és egy 3D-nézetes labirintus-játékot kevert, korának kiemelkedő progija volt, remek grafikával.

> 1991 – 'NAM 1965-75

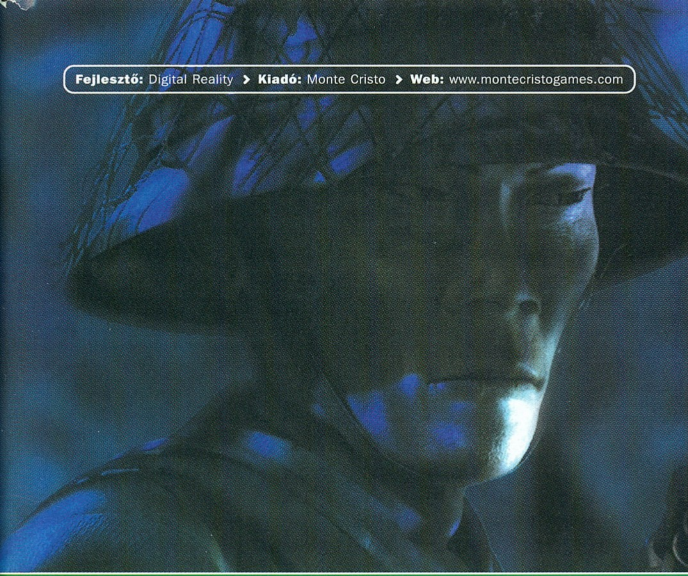


A vietnami háború az Amigás fejlesztőket is megihlette, és meglehetősen középszerű körökre bontott stratégia született a témából, 'Nam 1965-75 címmel. A játék nem mutatott semmi újdonságot, viszont digitalizált képeit még igencsak megcsodáltuk akkoriban.

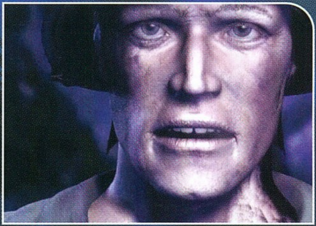
> 2000 – VIETNAM: BLACK OPS



PC-n legutóbb a Vietnam, illetve a 2001-es folytatás (a roppant elmés című Vietnam 2) dolgozta fel az amerikaiak és a vietkongok harcát. Budget-kategóriájú, egyszer használatos FPS volt mind a kettő, nem is nagyon írtak róluk a magazinok.



Fejlesztő: Digital Reality **> Kiadó:** Monte Cristo **> Web:** www.montecristogames.com





lekedésre (ne szépítsük: menekülésre) szolgál, a kúszás pedig jobb rejtőzést, valamint jobb védettséget eredményez (hogy bonyolultabb – egyben logikusan életszerűbb – legyen a helyzet, akad olyan egység, amelyik nem tud kúszni, és olyan is, amelyik csak úgy tud lőni). Persze, az sem árt, ha van hol rejtőzni, ezért a különféle tereptípusok (bokor, dzsungel, rizsföld stb.) adta bónuszok kulcsszerepet kapnak a játékban. Ehhez kapcsolódik még a látótáv, amelyet a program szintén realisztikusan kezel, azaz kúszó embereket és dús vegetációjú terepen közlekedő katonákat nehezebb észrevenni.

Nem mindegy tehát, hogy hogyan mozgunk, a harcászati kütyük használatában viszont nincs sok variációs lehetőség. Sajna ezek egyáltalán nem cserélhetők, nem kombinálhatók, mint ahogy tárgyak sincsenek. Amikor az egyik tervezőt megkérdeztem, hogy miért nincs egészségügyi csomag a játékban, azt válaszolta, hogy mert így reális, Vietnamban sem volt a harctéren. E koncepciónak némileg ellentmond a tény, hogy a katonák keze a fegyverhez (AK-47, M16, M60 stb.) ragadt, azokat még egymás között sem cserélgethetik, továbbá az, hogy tucatfegyverek esetében „végtelen töltény" varázslat él a pályákon... Az egyetlen, felszerelésben megmutatkozó plusz az összesen 2 különböző jármű használatának lehetősége: az M113 APC csapatszállításra szolgál (valamint ezen is van egy M60-as csúzli), míg az M-48 tankkal messziről lőhetjük a vieteket. Végül, az egységek kapcsán meg kell még említeni az MI-t is, amelyet inkább MU-nak kellene nevezni, ugyanis annyira ostoba szegény, mint egy kupac virágföld... Az útkereső algoritmus többnyire megfelelő (nagyobb tömeg esetén is csak ritkán akadnak kerülőutakat járó turisták), de a harci AI katasztrofális... Katonáink hűvös nyugalommal végigállják, amíg szitává lövik őket, maguktól képtelenek akár vállukhoz emelni a puskát (nem csoda, hogy nincsenek RPG-elemek a játékban, ilyen primitív véglények ne is fejlődjenek sehova, hanem sürgősen haljanak ki). Szerencsére a real-time harc bármikor megállítható, és ebben az állapotban is lehet utasításokat adni az egységeknek, a játékmenet tehát körülbelül a következőképpen fest: egységeinkkel csúszunk-mászunk bokrokon és dzsungeleken át, hogy minél előnyösebb pozícióból lephessük meg az ellenfelet. Az első puskalövésre odacsődül egy rakás viet, ekkor, mint az őrült, rá kell tehénkedni a szóközre, és meg kell parancsolni mindegyik embernek, hogy lőjön vissza. Ezt minden haláleset után meg kell ismételni, hogy a hirtelen „megpihenő" emberek ismét harcoljanak... és, körülbelül ennyi a játék. Semmi ötlet, semmi eddig még nem látott trükk – kúszunk egy kicsit, majd azt parancsolgatjuk egységeinknek, amit maguktól kellene csinálniuk. Mindezt jelentős és a mi embereinkhez képest einsteini géniusszal rendelkező túlerővel szemben, mentés nélkül. Hadd ne kommentáljam...

OSZOLJ! A Platoon alatt egy korábbi be nem fejezett DR-projekt, a Walker jelentősen módosított motorja ketyeg. Nem rossz darab, de ilyen gépigényhez optimalizáltabb kód járna. A szaggatásmentes konfig ugyanis 800 x 600-as felbontás esetén is 1 GHz + 256 MB RAM + Ge3 körül kezdődik, és ezt a játékban csak a pofás növényzet indokolja (25 katonánál többet ugyanis nem fogunk irányítani). Az arányosan 250 x 250, illetve 500 x 500 méter közötti méretű térképek jól szerkesztettek, a tereptárgyak jól sikerültek (romos templom, lezuhant B52-es stb.), viszont az egyhangú és nem túl sűrűn álló fák nem keltik dzsungel benyomását (de legalább szépen lengedeznek). Túl sok interakció nincs a környezettel, a terep nem formálható (a tankok a kisebb fákat sem döntik ki), néhány textú-







rával megoldott „kráter” csak, amire a program e téren képes. A kamerakezelés viszont egész jó, bár az egyik tengely mozgáskorlátozását kissé túlzottnak éreztem.

Nagy grafikai teljesítményt ezek után ne várjunk a játéktól: ami van, az tisztes iparos munka, de semmi kiemelkedőt nem tapasztalhatunk. A víz- és időjárás-effekteket sok hasonló programban megoldották legalább olyan jól, mint a Platoonban, vért még nyomokban sem látunk (valami parent lockos megoldás azért belefért volna), a karaktermodellek a legnagyobb jóindulattal sem nevezhetők szépnek, és a több mint 400 mocapes animáció is legfeljebb élethűsége miatt érdemel dicséretet. A textúrák néhol nagyon prímák, néhol igencsak elnagyoltak, a kezelőfelület pedig kifejezetten ronda. A fül számára a Platoon már jóval kellemesebb élmény lesz: hasonlóan remek és hangulatteremtő zenét kevés játékhoz hallhattunk, és a hangeffektek is példaértékűek. A szinkront profi színészek (Galambos Péter, Rátóti Zoltán, Lux Ádám stb.) mondták fel, bár – annak ellenére, hogy az ellen vietnamiul beszél – a hangok többsége nem illik a katonásdihoz. Viszont amit a színészek szájába adtak... borzalmas. Tökéletesen hiteltelen kommentárok („kúszunk, mint a vadászó macska”), gyermeteg moralizálás, és néhol elképesztően magyartalanul megfogalmazott (ez egyébként a gépkönyvre is igaz) mondatok rombolják a zene által megteremtett feelinget (az intróban felúszó demagóg szöveg a háborúról pedig viccnek is rossz).



Összefoglalva, sajnos azt kell mondanom, hogy a Platoon a Digital Reality mélyrepülése. A készítőktől tudom, hogy kb. 10 hónap alatt hozta össze alig egy tucatnyi ember (sőt, a fejlesztés kezdetén csak 5-6-an dolgoztak rajta), de ez a játékot nem menti. Picit talán túl egyszerű játékmenetű, eredetiséget nélkülöző, hamarjában összekalapált program közepes kivitelezéssel; két hiányosság (a nem létező mentés és az amőba-tudású MI) pedig azt a kevéske játékélményt is tönkrevágja, amit nyújthatna. Még azt sem mondanám nyugodt szívvel, hogy egy próbát megér, legfeljebb a kötélidegekkel rendelkező, nem túl igényes stratégia-rajongóknak ajánlhatom. Digital Reality, ez most nem jött össze. Majd a következő... ■ **STÖKI**

> MOGYORÓZZUK A BIZONYÍTVÁNYUNKAT



A Platoon hibáit menteni nem lehet, a magyarázat lehetőségét azonban szerettem volna megadni a készítőknek.

A játék egyik designere, Hanula Zsolt válaszolt kellemetlen kérdéseimre:

Gamer: – Miért csak az egyes pályák között lehet menteni?

Hanula Zsolt: – A kiadó kérése volt a realitásérzet fokozása érdekében. A belső, fejlesztői verzióban természetesen volt mentés.

Gamer: – Miért „okosabbak” a vietkongok, mint saját, maguktól visszalőni is képtelen katonáink?

H. Zs.: – A fejlesztés korai szakaszában kipróbáltunk egy olyan verziót, amikor a vietkongok AI-ját akasztottuk az amerikai katonákra is (tehát lefeküdtek, ha rájuk lőtt valaki, visszalőttek, üldözték a menekülőt, egymás segítségére siettek – a játékos ide-oda kapcsolgathatott a különféle önállósági fokozatok között), de a gyakorlatban ez hatalmas káoszt eredményezett. A játékos és az AI parancsai össze-vissza felülbírálták egymást, gyakorlatilag a játék játszott saját magával. Ezért vettük ki a játékos katonáinak automatikus cselekvését... Mivel amúgy is van pause alatti parancskiadás, és a játékos aránylag kevés egységet irányít, úgy gondoltuk, ez nem rombolja, sőt, javítja a játékélményt.

Gamer: – Hm... Sok hasonszőrű játék meg bírta oldani, hogy intelligens egységekkel nyújtott remek játékélményt: Combat Mission 1-2, Swine, Mech Commander 1-2, ami így hirtelen eszembe jut...

H. Zs.: – Erre nem tudok mit mondani... Kipróbáltuk, így láttuk jobbnak, tényleg. Szokatlan, és más stílust igényel, mint más játékok esetében, de szerintem hamar rááll az ember agya, hogy odafigyeljen a katonáira.

Gamer: – Miért ilyen rövid a játék?

H. Zs.: – Egyszerűen nem fért bele több, valószínűtlenül kevés időt kaptunk a játék elkészítésére – ezért nincsenek például RPG-elemek sem. Csak összehasonlításképpen: az Age of Mythologynak csak a tesztelésében(!) több emberhónap munka van, mint a Platoon teljes fejlesztésében... Ez persze az egyszeri játékost nem kell, hogy érdekelje, nem is védekezésül mondom – csak a félreértések elkerülése végett: nem azért nincs fejlődés és több pálya, mert úgy gondoltuk, hogy ennyi is elég a népnek, hanem mert ennyit lehetett kihozni a rendelkezésünkre álló időből.

Gamer: – Nem lehetett volna rajta többet dolgozni?

H. Zs.: – A kiadó ragaszkodott hozzá, hogy a játéknak Karácsonyra meg kell jelennie.

Gamer: – Miért nem bevállalósabbak a szövegek? Jelen formájukban eléggé hiteltelenek...

H. Zs.: A kiadó ragaszkodott ahhoz, hogy a játék ne kapjon korhatárt (ami kissé érdekes, mivel a vietnámi háborút igen naturálisan ábrázoió film feldolgozásáról van szó – mindenesetre az üzleti érdekeik így diktálták). Ezért nincs vér sem, és ezért ilyen finomak a szövegek.

Többtucatnyi felvett anyagból kellett utólag kivágnunk olyan kifejezéseket, amelyeket az amerikai kiadónk szerint politikailag inkorrektek voltak, és amelyek miatt a játék korhatár-címkét kapott volna.

Gamer: – Ezért nem használja ki jobban a játék a Platoon nevet? A nyitó képsorokat leszámítva nem igazodik a filmhez...

H. Zs.: – A kiadónk úgy kötötte a licencszerződést az MGM-mel, hogy a címet használhatjuk, a logót + egy jelenetet újramodellezhetünk a játékban a filmből, de minden további film-elem (szereplők, történet, esetleg filmkockák felhasználása a grafikában) használata kifejezetten tilos. No comment...

> ÉRTÉKELÉS

70%

grafika	20/25
zene/hang	13/15
játékélmény	24/40
kategórián belül	10/15
összhatás	3/5

> CD MELLÉKLET

csalás háttérkép javítás **demo**

> MINIMUM GÉPIGÉNY

PIII600, 256MB RAM, 400MB HDD, D3D

> ARÉNA

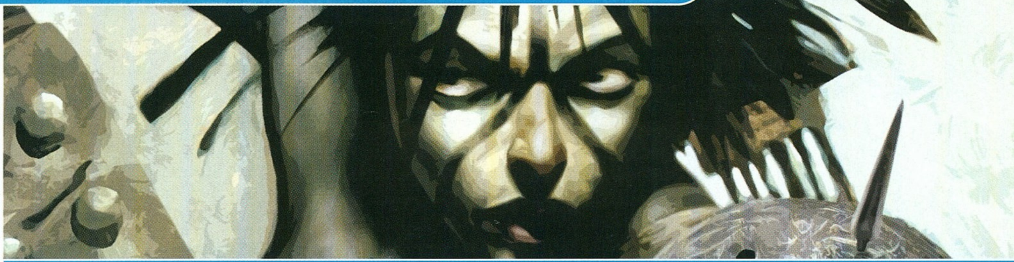
S.W.I.N.E.	87%
Combat Mission 2	88%
Soldiers of Anarchy	81%



PLATOON
Az Imperium Galactica I-II. alkotóinak legújabb, teljesen magyar nyelvű játéka!
Már kapható!
RENDSZERKÖVETELMÉNYEK:
Minimum: Windows 98, Pentium III 600, 192 MB RAM, negyedik generációs 3D-videokártya (Geforce1), 4x CD-ROM,600 MB szabad HDD, TCP/IP/LAN kártya (csak többjátékos módhoz)
Ajánlott: Windows ME vagy 2000,Pentium III 1 GHz, 256 MB RAM, legújabb 3D-videokártyák,4x CD-ROM, 1 GB szabad HDD, TCP/IP/LAN kártya
DIGITAL REALITY
Magyarországon forgalomba hozza a Digital Reality Kft.:
1139 Budapest, Röppentyű u. 53.
www.digitalreality.hu
MGM INTERACTIVE
© 2002 Digital Reality Kft. A Digital Reality név és logó a Digital Reality tulajdonát képezi. Minden más logó vagy márkanév a megfelelő cégek tulajdonában áll. Minden jog fenntartva.
A Platoon Interaktív Játék (bizonyos audiovizuális alkotórészek) © 2002 Orion Pictures Corporation PLATOON TM & © 1986 Orion Pictures Corporation. Minden jog fenntartva.

BATTLE REALMS: WINTER OF THE WOLF

Fejlesztő: Liquid Entertainment **›** **Kiadó:** Ubi Soft **›** **Web:** www.battlerealms.com



Néha nagyon tudom utálni, amikor a próféta szól belőlem... Na, nem mintha ez olyan gyakran fordulna elő, de ha mégis igen, az szinte kizárólag valami negatív eseménnyel kapcsolatban (ráadásul milyen nagyképűen hangzik ez az egész duma!). Tipikusan ilyen „prófétás" dolog volt, amikor tavaly ilyenkor ugyanezeken a hasábokon (sic!) orrba-szájba dicsértem a Battle Realms című, remek kis szamurájos-harcművészes RTS-t, aztán azon siránkoztam konklúzióként, hogy bármilyen jól is sikerült, nem valószínű, hogy különösebb kasszasiker lesz belőle. Hát ez sajnos bejött, a fanatikus rajongók maroknyi csoportjától eltekintve a játék nagyjából a gravitáció által diktált sebesség kétszeresével tűnt el a süllyesztőben.

› 2001 – BATTLE REALMS



A játék, amelyik annyi újítást és ötletet hozott a műfajba, mint amennyit a konkurencia nagyjából egy-másfél év alatt szokott felmutatni. Szomorú, hogy – talán éppen ezért – csak kevés ember számára vált igazi klasszikussá.

› 2002 – WARCRAFT 3



Nem is tudom, be kell-e mutatnom a nagy Blizzard-szappanopera idei epizódját... A recept a szokásos: két-három év várakozás után kicsit elmaradott grafikai kivitelezés, mindent ütő játékmenet, és persze világsiker.

› 2002 – AGE OF MYTHOLOGY



A Microsoft ismét megmutatta, hogy nemcsak Windowsban és monopóliumperekben állandó nyertes. Az Age of Empirest elérte a 3D szele, azonban ez meglepő módon csak jót tett neki.

Eltelt egy év, időközben megjelent a műfajban két igazi nagyágyú (Warcraft 3 és Age of Mythology), és már kopogtat az ajtón egy harmadik (C&C: Generals) – vajon van-e éppen most létjogosultsága az egyszer már elbukott Battle Realms-téma újramelegítésének...? Nem tudom eléggé nagy betűkkel írni mindjárt itt az elején: igen, van!

HULL A HÓ ÉS HÓZIK. A vadregényes-heroikus Távol-Keleten járunk, hét évvel a Battle Realms történései előtt. Kenji még bőven száműzetésben senyved, ebből kifolyólag a Battle Realmsben megismert négy klánból a Sárkányok brigádja nem igazán van egy súlycsoportban a többiekkel, ahogyan a Farkasoké sem, mivel ők éppen a Lótusz klán bányáiban vállalnak félkomfortos rabszolgai szerepet. Hogyan történt ez a csúfság a derék barbárokkal? A kavarás hátterében a Lótusz klán varázslónője, Yvaine áll, aki először a saját földjére csalogatja a Farkasok népét, majd ősi totemüket, a Fehér Farkas Koponyáját lenyúlva rabságba kényszeríti őket, mellékesen pedig erősen lehűti a kedélyeket azzal, hogy jégkorszakot bocsát a vidékre. A fiúk tehát a bányában dolgoznak, mint a mesében, de egy idő múlva erősen megunják a banánt, és főhősünk, Grayback vezetésével a „fényesebb a láncnál a kard!" ősi igazságát hangoztatva elnyomóik ellen fordulnak.

FARKASOKKAL TÁNCOLÓ. A játék 12 küldetéséből az első négy a bányák világában játszódik, amíg Grayback kirobbantja a forradalmat, majd a szabadságharc nagyja már fenn a felszínen, a dühöngő mágikus tél közepén zajlik. Ez persze szépen megborítja a megszokott rendet, mivel a föld alatt egyáltalán nem tudunk építkezni meg toborozni, a felszínen pedig a zimankó miatt alig terem rizs (a birodalmunk egyik alappillére, ugye), ezáltal a terjeszkedés, a fejlődés sokkal lassabb ritmusú, mint eddig volt, nagyobb hangsúly kerül a harcra. A négy klán egy-egy új épületet, két-két új katonát és egy-egy hőst kapott. (Az összes újdonságot csak multiban tapasztalhatjuk meg, az egyszemélyes játék kizárólag a Farkasok oldalán zajlik.) Az újoncok szinte kivétel nélkül igen erősek, és bőven el vannak látva mágiával is, de emellett dicséretesen jól kiegyensúlyozottak (megjegyzendő, hogy a WotW egyébként is sok apró változtatást vezet be a régi katonák statisztikáiban, amivel a játékegyensúly tovább csiszolódik). Az alagutakat ásó-fúró egységek új játékelemet hoznak magukkal bővítve a taktikai lehetőségek eddig sem éppen szűk palettáját. Mivel ezek a srácok alá tudják aknázni az ellen védelmi épületeit, az eddigieknél is jobban rá vagyunk kényszerítve az offenzív játékra (ez főleg multiban jön ki, és igazán jót tesz a játékélménynek!). Ezt még megfejeli, hogy a hóban hagyott lábnyomok többet jelentenek egyszerű grafikai sallangnál: ellenfeleink hollétéről árulkodó igen fontos jelek! Ezt kiegészítve az alapjáték kunsztjaival (a terepadottságok kihasználása, a katonák fáradtságának figyelembevétele, a különleges fegyverek,





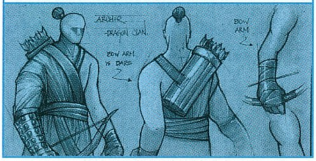


a yin és yang pontok) alig hinném, hogy akad még egy RTS, amelyik ennyi taktikai és stratégiai „építőkockát" adna a kezünkbe.

Kenjinek annak idején totális háborút kellett folytatnia véres verítékkel meghódítva a föld minden egyes apró zegzugát, Grayback kalandja azonban más: ő csak átutazóban van, idegen pályán játszik - általában nem kell tehát az utolsó peonig lemészárolnia minden ellenséget a győzelem érdekében, elég, ha a pálya specifikus céljait eléri, így a „már győztünk, de még félóráig kergetünk 2-3 túlélőt a térképen" idegesítő helyzetén is könnyedén túlléptünk.

> ÉN HŐSÖM!

A játék fejlesztői még tavaly, a Battle Realms megjelenésekor pályázatot írtak ki „készítsd el a saját Zen mesteredet!" címmel. A szokásos nyeremények mellett az első helyezett, bizonyos Jams Malcolmson phoenixi illetőségű BR-rajongó nem mindennapi megtiszteltetésben részesült: kreálmánya, Teppo bekerült a Winter of the Wolf hősei közé! A Sárkány klán hőseként Teppo ugyan nem jelenik meg az egyszemélyes hadjáratban, de multiban már megmutatja, mit tud: a tűzijátékok mestereként robbanó rakétákkal üdvözli az ellenséget (egyszerre hármat lő ki), közelharcban pedig lángoló husánggal védi meg magát, mindezek tetejébe teljes mágiaimmunitást élvez.



Hogy valami negatívumot is említsek: a fog of war kezelése nem változott meg, kizárólag annyit látunk a terepből, amit a katonáink valóban látnak, minden más feketeségbe burkolózik, nincs meg az RTS-ekben standardnak számító „már felfedeztem, de éppen nem nézek erre" leszürkített területe. Ez főleg a föld alatti pályák labirintusaiban idegesítő, a kancsalság felé vezető út első lépése, ha az egyik szemünket állandóan a képernyő sarkában a kis térképen tartjuk – de ezt itt sajnos muszáj. Az AI továbbra sincs helyzete magaslatán: amikor közelharcra kerül a sor, az összecsapások még mindig rettentő kaotikusak, esélytelen, hogy érdemben bele tudjunk avatkozni az ütöm-vágomba. Az alapjáték legfőbb hibájának felrótt unalmas és egyhangú küldetéseknek azonban nyoma sem maradt, Grayback történetét változatos és izgalmas, jól megszerkesztett missziókon követhetjük végig logikai és kalandelemekkel bőven fűszerezve a szabvány RTS-háborút.

A kivitelezés semmit sem változott a Battle Realms óta, ez a grafikát tekintve nem túl jó hír (a figurák már egy éve is kicsit szögletesnek tűntek, most meg pláne, a hófödte téli táj viszont egész kellemesen néz ki, és a katonák animációi is bomba jók), a hangok szempontjából viszont az: a remekül eltalált szinkronhangok és a keleti hangulatot árasztó dallamok időtállónak bizonyultak.
A pályák közben a történetet továbbvivő engine movie-k, ha nem is szemet gyönyörködtetőek, de nagyon hangulatosak, jelentősen feldobják a játékot.

FAIR PLAY. Az eddigiekből talán kiderült, hogy a fejlesztők igen korrekt munkát tettek le az asztalra; annál meglepőbb, hogy ezúttal a kiadó is derekasan kitett magáért. A Winter of the Wolfhoz ugyanis (a kiegészítők jó kis árukapcsolásos hagyományainak megfelelően) szükségeltetik az alap Battle Realms – első számú ajándékként azonban az alapjátékot megtaláljuk a WotW dobozában is. A második meglepi, hogy a kettő összesen is jóval olcsóbb, mint a PC-s játékok mostanában (29 dollár a szokásos 45-50 helyett, a hazai árakról lapzártakor még nincs információnk), és ezt az tetézi be, hogy ha már rendelkezünk a Battle Realmsszel, még ennek az összegnek is csak a kétharmadát kell letennünk a kiegészítőért.

Értékeljük hát a megnyerésünkre irányuló erőfeszítéseket, és adjunk egy esélyt magunknak a Farkasok felszabadítására két Age of Mythology-parti között, szerintem senki nem fogja megbánni!

HANCU

> ÉRTÉKELÉS

87%

grafika	20/25
zene/hang	14/15
játékélmény	36/40
kategórián belül	13/15
összhatás	4/5

> CD MELLÉKLET

csalás háttérkép javítás demo

> MINIMUM GÉPIGÉNY

PII800, 128MB RAM, 800MB HDD, D3D

> ARÉNA

StarCraft: Brood War	95%
Age of Empires 2: Conquerors	92%



Fejlesztő: Bethesda Softworks **> Kiadó:** UBI Soft **> Web:** www.elderscrolls.com

MORROWIND: TRIBUNAL

Az idei év egyik legmeghatározóbb szerepjátéka a Morrowind volt. Varázslatos grafikájával, kötetlen játékmenetével és újszerű fejlődésrendszerével hamar elvarázsolta a szerepjáték rajongókat. Sorra kapta az elismeréseket, még az is elképzelhető, hogy a Neverwinter Nights elől elhalássza a 2002-es év legjobb szerepjátéka címet. Nyár végén jelentek meg az első hírek az interneten az első hivatalos küldeteslemezről, a Tribunalról. Az alapjáték megjelenése óta rengeteg hivatalos és nem hivatalos mod jelent meg a Morrowindhez, ezeket gyerekjáték volt az alaptörténetbe beilleszteni. Új páncélok, küldetések és fegyverek bővítették a palettát, ráadásul ezekkel párhuzamosan láttak napvilágot a hibákat orvosoló patchek. A Tribunalt feltelepítve automatikusan a legújabb javítások birtokába kerülünk. Ez persze nem jelenti azt, hogy a játék teljesen stabillá vált volna: a kiegészítőt tesztelve bizony gyakran a desktopon találtam magam.

TÖRTÉNET A TÖRTÉNETBEN. A Tribunal kerettörténete szépen beleilleszkedik az alapsztoriba, nincs szükség arra, hogy legyőzzük a Morrowind főgonoszát Dagoth Urt. A kiegészítő cselekménye egy másik kontinensen játszódik a fővárosban, Mournholdban. A ragály miatt azonban tilos a hajóforgalom, így hétköznapi úton lehetetlen megközelíteni a várost. Úgy kapcsolódhatunk be a cselekménybe, ha néhány órát alszunk a vadonban. Pihenésünket fekete nindzsaruhába öltözött bérgyilkos zavarja meg, akinek az a feltett szándéka, hogy megöl minket. A városi őrség tud a szekta létezéséről, de mivel annak a székhelye egy másik kontinensen található, nem sokat tudnak segíteni. Ebonheartban viszont él egy fickó, aki talán a segítségünkre lehet. Egy mágus segítségével át is juthatunk a fővárosba, ahol a Birodalmi Légió és a Templom elkeseredett küzdelmet folytat a hatalomért. A néhai király meglehetősen gyanús körülmények között elhagyta ezt az árnyékvilágot, sokan gyilkossággal vádolják az utódját. A Templom szolgái is nyugtalankodnak, a három istenkirály közül egyik aktívan részt kíván venni a politikai eseményekben.

ÚJÍTÁSOK A KIEGÉSZÍTŐBEN. Ez a lista meglehetősen soványka, ennél azért jóval többre számítottam. Nagyon sokan kifogásolták a küldetések feljegyzését a naplóban. Az alapjátékban nem lehetett elkülöníteni a teljesített és a hátralévő küldetéseket egymástól. A Tribunalban külön opció van arra, hogy megnézzük, az összes küldetés közül melyek várnak még teljesítésre. Új lehetőség a térképre írás, ehhez kétszer gyorsan rá kell kattintanunk, és máris jegyzeteket készíthetünk az adott helyre (mondanom sem kell, hogy egyszer sem használtam ezt a lehetőséget...). Helyet kapott még néhány új szörny, páncél és fegyver, de ez nem sokat ad hozzá az eredeti Morrowind hangulathoz. Nincsenek új frakciók, nem csatlakozhatunk egyetlen Guildhez sem, pont az a rész veszett el, ami a Morrowindet oly tökéletessé tette. Az alapjáték egyik legnagyobb erénye a grafikája volt, de az új játékok (különösen az Unreal Tournament 2003 és a No One Lives Forever 2) megjelenésével azonban el kell ismernünk, hogy a Morrowind motor felett bizony már eljárt az idő. Sajnos a Tribunal semmit sem tett hozzá a nagy elõd kinézetéhez, ráadásul a gépigény is a régi maradt. A Morrowind legszebb része a külvilág volt, ez a kiegészítőben teljesen ki lett rekesztve. Kalandozásaink leszűkülnek Mournhold várfallal körültett utcáira, ahol még a levitáció is be lett tiltva (a készítők így akarták megakadályozni, hogy a levitáló kalandorok kijussanak a nem létező kontinensre). Az események nagy része itt, no meg a város alatt meghúzódó, kiterjedt katakombarendszerben játszódik. Új küldetéseket két helyről, a Templomból és a Palotából kapunk. A kettőnek az égvilágon semmi köze sincs egymáshoz, semmiféle kárunk nem származik abból, ha párhuzamosan teljesítjük a küldetéseket a szembenálló feleknek. A missziók legnagyobb része dögunalom, tipikusan a menj el ide, hozd el azt a tárgyat, s közben mészárolj le minden utadba kerülő élőlényt. A változatosság kedvéért persze kapunk olyan feladatot is, amelyikben el kell kísérnünk valakit egy megadott helyre, ilyenkor viszont azon bosszankodunk, hogy a szerencsétlent minden egyes ajtónál és kapunál be kell várnunk, ugyanis magától nem képes lemászni még egy nyavalyás létrán sem. A katakombákban különösen katasztrofális a helyzet, a gyilkos szörnyetegek mellett meg kell küzdenünk a buta mes-



terséges intelligenciával is, szerencsétlen kísérőtünk minden ládában elakad, és amint harminc centire eltávolodunk tőle, már feladja, s egy helyben várja, míg visszamegyünk érte.

A Tribunal kifejezetten magas szintű kalandozóknak készült, személy szerint negyvenes szinten vágtam neki. Alapszinten is kemény küzdelmek várják a kalandozókat, de a profik tetézhetik a gondjaikat azzal, hogy feljebb viszik a nehézségi szintet. Kezdéskor persze jómagam is fittyet hánytam a figyelmeztetéseknek, 50%-kal megemeltem a nehézségi szintet. Az eredmény persze az lett, hogy két nyamvadt goblin is képes volt megszorongatni a csatornarendszerben. Nem is beszélve a főellenfelekről, akik az iszonyatos harci tudás mellé még komoly mágia-ellenállást is maguknak tudhatnak. A Morrowindben a leghasznosabb fegyver a paralizáló, vagy az életerő elszívó kard (ezeket saját magunk is készíthettük). A Tribunalban ez a taktika sajnos nem jött be, a legtöbb ellenfélről ezek a varázslatok lepattantak, sőt szerencsétlenebb esetben akár mi is lehettünk a szenvedő alanyok. Nehezebb szinten már csakugyan fel kellett készülnünk a komolyabb harcokra, varázsitalokkal és védőmágiával felszerelkezve kellett csatába indulnunk. Tetszett viszont a városban élő mesterkovács, aki a megfelelő nyersanyagok (ebonit, üveg, adamantit...) felhasználásával képes a ritka páncélok bármely darabjának elkészítésére. Adott a lehetőség zsoldosok és teherhordók felfogadására is, de az MI hiányosságai miatt nálam ez a lehetőség is kihasználatlanul maradt. Az egyik küldetés során úgy tűnt, megtörik a jég, végre valami érdekes és hasznos dolgot kell véghezvinnünk. Egy ősi kardot kell összeraknunk, mely segíthet a végső cél elérésében. Csak utólag derült ki, hogy mindössze arról szólt a dolog, hogy összerakjunk egy olyan kardot, amely 40 pont tűzsebzést okoz. Ezen a ponton mondtam le végképp a Tribunalról, a főellenfél legyőzésekor elő sem vettem ezt a csodafegyvert, maradtam a saját készítésű életerő-elszívó kardomnál, azzal első nekifutásra rongyá vertem a gonoszt.

EZ BIZONY KEVÉS... Nagyot csalódtam a Tribunalban, a Morrowind után ennél jóval többet kellett volna nyújtania. Nem is nagyon értem, hogy ezt a kiegészítőt hogyan adhatták ki a kezük közül azok, akik fél éve épp a Morrowinddel leptek meg minket. A viszonylag magas pontszámot is inkább az alapjátéknak köszönhetik, ha az újításokat kellene értékelnem, az bizony nagyon elmarasztaló lenne. ■ **MOCSY**

> ÉRTÉKELÉS

77%

grafika	22/25
zene/hang	14/15
játékélmény	27/40
kategórián belül	11/15
összhatás	3/5

> CD MELLÉKLET

csalás háttérkép javítás demo

> MINIMUM GÉPIGÉNY

P500, 128MB RAM, 1GB HDD, D3D

> ARÉNA

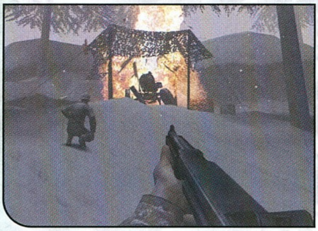
Baldur's Gate: Tales of the Sword Coast . . 83%
Baldur's Gate II: Throne of Bhal 88%

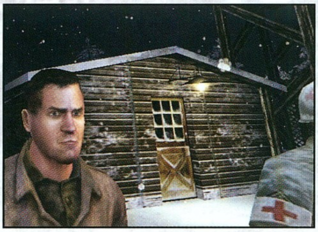
Fejlesztő: 2015 > **Kiadó:** Electronic Arts > **Web:** www.ea.com

MEDAL OF HONOR: SPEARHEAD

Annak idején náluk osztatlan sikert aratott a Medal of Honor PC-s változata, amely addig nem látott igényességgel dolgozta fel a II. világháború bizonyos történéseit, illetve csatolt ezekhez bizonyítottan nem megtörtént, de tulajdonképpen valószerű eseményeket. A sikert titka egyértelműen az lehetett, hogy a fejlesztés hátterében nagyon komolyan élt a szándék, miszerint a készítők szerettek volna emléket állítani a háború hőseinek, továbbá az a technológiai fejlődés, amely mindezt hardveres szinten 2002 elején már lehetővé tette. Na és persze ne feledkezzünk meg arról, hogy ez az elképzelés magától Steven Spielbergtől indult, aki a DreamWorks Interactive tulajdonosaként ezúttal a számítógépes játékok terén igyekezett valami maradandót elősegíteni. Miután mindez megvalósult a londoni bemutatón Captain Dale, aki a játék fejlesztése közben, mint katonai szakértő közreműködött (korábban a Ryan közlegény megmentésének hitelességéért felelt), elmondta, hogy a közeljövőben a PS2-es változatra koncentrálnak, illetve burkoltan célzott arra is, hogy már készül a következő MOH epizód, amelyről egyelőre hivatalos információkat nem közölhet. 2002 végén ott tartunk, hogy erről még mindig semmi hír, viszont Xboxra is megjelent a MOHAA átdolgozott változata a Frontline (gyakorlatilag ez PS2-es konverzió), illetve a PC-s csapat a 2015 Inc. elkészült az AA kiegészítő lemezével, amely Spearhead néven már a karácsonyi kínálatot gazdagítja.

Az AA 1945-ben ér végett egy Berlin közeli német erődítmény elfoglalásával. Mivel a Spearhead továbbra is a II. világháborúra fókuszál, ezért az események fonala ezúttal egészen a Normandiai partraszállásig kanyarodik vissza. Mialatt a D-day kezdetét veszi, a 6. Brit ejtőernyős csapat tagjaként szigorúan titkos küldetésben veszünk részt, amely célja, hogy Omaha Beach-től öt mérföldre csapást mérjünk a megerősített német tüzérségre. Amenynyiben ez nem sikerül a partraszálló egységek folyamatos nehéztüzérségi aktivitás mellett kénytelenek megvetni a lábukat a francia partokon, amely tovább súlyosbítaná az amúgy is pokoli helyzetet. A Spearhead kezdése igazi telitalálat, továbbá elmondható róla, hogy egy az egyben az Elit alakulat című sorozat egyik részének feldolgozása (tehát az AA filmes kötődése tovább él a kiegészítőben is). Mindig is nagyra értékeltük az AA-ban a hitelességet, azt, hogy a játék visszaadja a háborús feszültséget, az elkeseredett helyzeteket, a számunkra csak filmekből és könyvekből ismert jeleneteket. Ez folytatódik a Spearheadben is, amikor a gépből kiugorva elénk tárul az a látvány, amely a deszantot fogadhatta, amely szembetalálta magát a sokkból ébredő német alakulatokkal. Miközben ereszkedünk lefelé a légelhárítók folyamatosan lövik a szövetséges gépeket, és átérezhetjük azt a kiszolgáltatott helyzetet, amit a földetérésig bármilyen elit kommandós érezhet, ha ellenségektől hemzsegő területen kell feladatot teljesítenie. Ugye a siker itt nagyban azon múlik, hogy sétál-e valaki alattunk géppuskával a kezében. Az első küldetésben a tetőt átszakítva szerencsésen landolunk a helyi farmon, majd meg kell tisztítanunk a környéket, amelyben segítségünkre lesznek például a némettektől elfoglalt légelhárító fegyverek is. Értékes új-

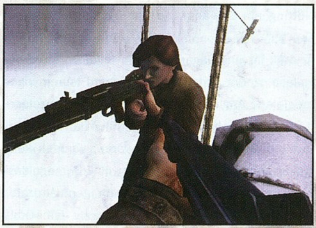








tás a kiegészítőben, hogy a MG42-esek mellett itt már számos nagyobb tűzerejű fegyvert is kipróbálhatunk, kezdve az AA guntól, egészen a 88 milliméteres lövegekig. Miután szétforgácsoltuk a teherautóval érkező német erősítést tanúi lehetünk, ahogy a szélmalomlapátjára érkező társunkat éppen kivégzik a Harmadik Birodalom katonái. Eme vérlázító kegyetlenséget követő megtorlásunk után megérkeznek az amerikai szövetségeseink és ettől kezdve a küldetések javát már csapatban kell teljesítenünk. Az biztos, hogy a játékmenetet illetően a 2015 Inc.-nél nem fogtak mellé a kiegészítőben, sőt kiemelték az AA legjobban eltalált elemeit és a Spearheadben minderre rátettek még egy lapáttal. A csapatmunka mellett megnövelték az ellenfelek számát is, így a játékban gyakran találkozhatunk kellemesen küzdelmes részekkel. Azért szerepel a kellemes jelző, mert az AA mesterlövészekkel tarkított pályái például inkább fusztrálónak bizonyultak, mintsem élvezetes kihívásnak. Amennyiben sikeresen elfoglaltuk a megerősített tüzérség állásait, az ellenfél utánpótlási vonalait kell elvágnunk, ezúttal tipikus kommandós akció keretében, amely a szükséges híd felrobbantására irányul. Ilyen és ehhez hasonló változatos és élvezetes küldetések jellemzik a Spearheadet kilenc pályán keresztül. Nekem az egyik legmegrázóbb rész, amikor a játék a lövészárkokban küzdő katonák életét vetíti elénk. Miközben az ellenfél folyamatosan rohamozza a vonalakat egyedül az lehet fontos a számunkra, hogy mindenki tartsa a pozícióját és reménykedjen abban, hogy mindezt a többiek is megteszik. Közben persze rettegünk attól, hogy feltűnik egy Tigris tank, mert az alapjaiban változtatja meg a játékszabályokat. A tankok pedig feltűnnek és mondhatni új színt visz a játékmenetbe, amikor megtapasztaljuk milyen gyorsan is forog a tigris 88 mm-es lövegtornya (meglehetősen gyorsan:)). A küzdelmeink Franciaország után Belgiumban folytatódnak, majd végül eljutunk Berlinbe, ahol az egykor erős német háborús gépezet szíve még mindig életképesnek bizonyul. Szerencsére itt már összefutunk a szövetséges orosz csapatokkal is (orosz párbeszédeknek is tanúi lehetünk!), sőt még a legendás T34-es gyenge páncélzatát is megtapasztalhatjuk. Egyetlen baj van a Spearhead single player módjával ez pedig, az, hogy a kilenc pálya még nehéz fokozaton is 4-5 óra alatt végigjátszható. Viszont mindenképpen tanácsoljuk, hogy ezen a fokozaton fussatok neki a küldetéseknek, mert teljesen más élményt nyújt a játék, ha például közepes nehézségi szintre állítjuk. Ilyenkor már kicsit Quake-szerűvé válik az akció, hiszen nyugodtan kiugorhatunk 3-4 német katona elé, gyakorlatilag 99 százalék, hogy elbánunk velük. Sokkal reálisabb, ha ilyen helyzetekben esélyünk sincs és teszem azt a ház fala mögé bújva kétszer is meggondoljuk, hogy kirontsunk-e a nyílt terepre.



A single player mellett további szórakozással eltöltött időt jelenthet, ha kihasználjuk a Spearhead multiplayer részét, amely az AA óta némi fejlődésen ment keresztül. Ennek az egyik bizonyítéka a Tug of War játékmód, amely feladat orientált küzdelmet biztosít a szövetségesek és a német birodalom katonái között. Ebben az esetben az adott pályán egyszerre több kitűzött célt is teljesítenünk kell, tehát a győzelemhez itt összehangolt csapatmunka szükséges. A lapzára miatt éppen hogy csak bele tudtunk kóstolni az egyik összetettebb Tug of War pályába, amely úgy tűnt, hogy hosszútávon is élvezetes játékélményt biztosít. Mivel a MOHAA multiplayer része az egyik legnépszerűbb internetes programnak számít, ezért a lehetőségek bemutatására feltétlen szeretnénk még visszatérni.

Amennyiben önmagában értékelnénk a Spearhead single player részét, azt kifogástalannak tartanánk és a legmagasabb osztályzatot érdemelné, de azért a vélemény alkotás kapcsán tekintettel kell lennünk arra is, hogy a kiegészítő mindenképpen nagyon rövidre sikeredett. Ennek ellenére is csak ajánlani tudjuk, hiszen a rajongók, akik rendelkeznek az eredeti játékkal (a futtatásához természetesen ez szükséges) nem fognak csalódni benne, sőt a közel 6 ezer forintért kiforrottabb MOHAA küldetéseket kapnak majd cserébe. 4-5 óra után pedig még mindig csatlakozhatnak az internetes szerverekhez, ahol számtalan újabb háborúban eltöltött óra vár majd rájuk. **SHOEBARON**

> ÉRTÉKELÉS

89%

grafika	22/25
zene/hang	14/15
játékélmény	37/40
kategórián belül	13/15
összhatás	3/5

> CD MELLÉKLET

csalás háttérkép javítás demo

> MINIMUM GÉPIGÉNY

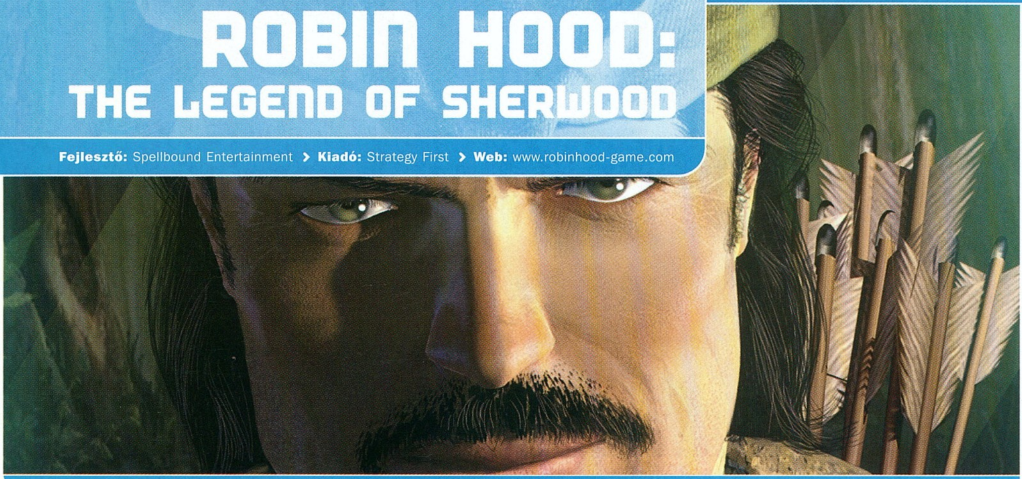
PIII500, 128MB RAM, 1GB HDD

> ARÉNA

Half Life: Opposing Force	84%
Half Life: Blue Shift	80%

ROBIN HOOD: THE LEGEND OF SHERWOOD

Fejlesztő: Spellbound Entertainment > **Kiadó:** Strategy First > **Web:** www.robinhood-game.com



Ez itt a Gamer Show! Üdvözlünk mindenkit, aki a téli álom helyett minket és sztárvendégünket választotta. Mai vendégünk igen különös szerzet, de mégsem szerzetes, bár jó barátja a barát. Egyhúros hárfájával a szó szoros értelmében lélegzetelállítóan bánik, hozzá vidám fiúk egész kórusa zengi a refrént. Nemesi hajlékát lecserélni volt kénytelen, a rengetegben azonban - hol olykor pénzeszsákok útja is átvezet - vitathatatlanul ŐŐ az úr. Öltözéke éppúgy illik rejtekéhez, mint hátsójához, tán épp emiatt bomlik érte a fehérnép.
ŐŐ az a hős, kinek neve ott áll a világ legismertebbjei között, éppen Piroska és Holle anyó mellett. A gyengék, elesettek védelmezője, az ebül szerzett javak bitorlóinak rémálma, akit csak úgy ismerünk – fanfárok – Robin Hood!

- Üdvözlünk újra a Ködös Albionban, Robin! Nem tudom nem észrevenni folyamatosan pásztázó tekinteted.

- Nos, visszatérésem után kisebb nézeteltérésem támadt a helyi hatóságokkal. Zárolták a hitelkártyámat, és úgy tűnik a lakáskulcsomat is elvesztettem.

- Értem, tehát ezért nem válaszoltál leveleinkre. Mi az új címed?

- Néhány Vidám sráccal túlélőtúrára indultunk, de aztán eltévedve a sherwoodi erdőben ragadtunk. Egész komfortosan berendeztük, csak némi pénzért szoktunk kiruccanásokat szervezni.

- Már a némafilmektől kezdve rengeteget szerepeltél számtalan műfajban, így számítógépes játékokban is. Mi vonzott a legújabb felkérésben?

- Először is, 25%-kal nagyobb méretet ajánlottak, mint a Desperados főhősének. Gondolj bele, egy fejjel nagyobb lettem. A környezet hangulata pedig a régi klasszikus Errol Flynn mozi és a Disney-feldolgozás keveréke. Mindkettőt imádtam.

A Spellbound csapata a Desperadót követően nem váratott soká bennünket egy újabb, rengeteg cselekvési lehetőséget rejtő kalanddal. Az előző játékuk számára fejlesztett motort itt-ott kiigazítva ismét ígéretes, a vadnyugat romantikájához hasonló, egyedi hangulatú környezetet elevenítettek fel. Senkinek nem kell bemutatnunk a Keresztes hadjáratok idejének Nottingham városát és Sherwood rengetegét. Robin Hood legendája a számtalan tálalás hatására oly mélyen ül mindannyiunkban, hogy már első pillantásra is képben vagyunk. Felismerjük Tag barátot, Kicsi Johnt és Lady Mariant. De itt vannak ennek a világnak további elengedhetetlen szereplői is, a vesztőhelyek, a koldusok és Nottingham Bírájának gyakran ügyefogyott zsoldosai.

A játék látványvilágáért felelős fejlesztő saját bevallása szerint Oroszlánszívű Richárd képernyőkön megjelenő Angliája felülmúlja eredeti elképzelését. Ezúttal azonban nem illethetjük őt a túlzás vádjával, hiszen az erdők és a várak, városok képe igazán lenyűgöző. A hagyományos 2D megoldásnak köszönhetően minden helyszín igen változatos és részletgazdag, és nélkülözi az ismétlődő

> 1987 - ROBIN HOOD



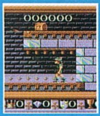
Az általam ismert első számítógépes adaptáció még 8 biten, szöveges felülettel. Valahol itt kezdődött kapcsolatom az angol nyelvvel. Az ember nem felejti el, melyik szót, melyik játékban tanulta meg. CHOKE GUARD :)

> 1991 - ROBIN HOOD



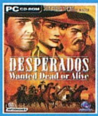
Nocsak, nocsak. Micsoda hasonlóság. Itt látszik, mit számít, ha ugyanaz alatt az ötlet alatt lovat cserélünk.

> 1992 - ROBIN HOOD



Fekete bárányok mindig voltak. Még az ötletszegény platformjátékok is Robinhoz fordultak egy kis hírnévért.

> 2001 - DESPERADOS



A Commandos műfaját továbbgondolva a revolverhősök izgalmas és színes vadnyugati helyszíneire vezette a zűrös múltú társaságot. A karakterek számos különleges képessége és a bámulatos grafika emlékezetes darabbá emelte.







„építőkockákat". A deformált épületeknek köszönhetően a tér jobban érzékelhető, mint az egyszerű izometrikus perspektívák esetén.

A környezet 2D megjelenítése ellenére az élet minden tekintetben térben zajlik a játékban. Robin Hood kedvéért a játék valós ballisztikát kapott, így a környezet erősen befolyásolja az íjászatot. A játékstílus fontos sajátossága a számtalan taktikai lehetőség, melyeket a többszintes épületek, a megmászható háztetők és falak, a belső terek mind kiemelnek.

Hősünk magányos küldetésekkel vág neki kalandjának, ám csakhamar egész kis lázadó sereget tudhat maga mögött. Egy legfeljebb öt főből álló csapat irányításával kell megbirkóznunk a ránk rótt feladatokban. A Vidám Fiúk társasága két csoportra oszlik. A kiemelt karakterek mind sajátos képességek birtokában állnak. A közelharcban mindenki a maga fegyverét használja, de ezt például Robin esetében kiegészíti az íj és az ököl. Más szereplők értenek a csendes fojtáshoz, a figyelemelterelő hangkeltéshez, a koldusnak álcázáshoz, a gyógyításhoz és még sok egyébhez. Számos készség valamilyen muníciót igényel, mint a nyílvessző, a kődarab vagy a gyógyfű. Ez utóbbiak a pályákon elszórva találhatók, ám hamarosan meglátjuk, hogy a műfajban szokatlanul, „gyártható" is.

A szereplők kezelése meglehetősen kézre álló, ám a „gyors akció" lehetősége is sokat segít. Ennek segítségével cselekvéseket tervezhetünk meg, majd ezeket egyetlen mozdulattal végrehajtathatjuk, akár több szereplővel együttesen is. A cselekvések könnyen összehangolhatók, például ha felkészülünk arra, hogy Robin nyilat röpít a bal oldali őr fejébe, Scarlett megfojtja a másik őrt, és a Vidám Fiú kiszabadítja a vesztőhelyen senyvedő foglyot. Mindezt előre tervezve, egy időben végrehajthatjuk. Így Robin nyílvesszőjének szisszenése már nem tudja felriasztani az akkor már megfojtott őrt...

Márpedig, ha nem vagyunk óvatosak, az őr gyanút foghat. Ilyenkor elindul körülnézni. Ha gyanúja beigazolódik, riadóztatja az őrséget. Ha egy leütött, elalélt zsoldossal találkozik, felkelti és kifaggatja. Számos cselekvési lehetőség közül válogathatunk, hogy a meglepően jó mesterséges intelligenciával megáldott őröket kijátsszuk. A játék akciójellegét éppen ezért jelentős taktikai oldal ellensúlyozza. Az alkalmazható trükkök a szereplőktől erősen függenek, így már a csapat összeválogatásakor figyelembe kell venni a helyszínt és a feladatot.

A küldetések között találunk erdei rajtaütéseket, melyek érdekessége, hogy számos elrejtett csapda segítségével fegyverezhetjük le a kíséretet. A csapdák egy része jól célzott nyíllövéssel oldható ki, másik részével a rálépő zsoldos magát ejti rabul. A feladatok másik csoportjának helyszínét az öt vár, illetve város egyike képezi, különböző napszakokban. Itt a történet bontakozik ki lépésről lépésre, valamint mellékküldetésekkel emelhetjük hírnevünket.

A Desperado lineáris küldetésrendszerén túllépve Robin Hood a második küldetés után megérkezik sherwoodi rejtekhelyére, amely nemcsak a küldetések közti táborhely, hanem a karakterek képzését, felszerelését is biztosítja.

Az általában több kínálkozó lehetőség közül itt dönthető el, melyik küldetésre indítjuk az ugyancsak itt lévők közül verbuvált csapatunkat. Aki nem kerül be a csapatba, az beosztható edzésre, vagy valamilyen kellék készítésére. Nyílvesszők, dobóalmák, kövek, hálók készülnek itt a Vidám Fiúk szorgos keze által. Mire a csapat visszatér küldetéséről, már lesz mivel felszerelkeznie.

A történet fő vonala ettől még lineáris marad, mégis jobban esik, ha magunk dönthetünk a következő helyszínről.

A Legend of Sherwood 30-50 órára taksált játékideje kellemes élményt nyújthat annak, aki nem akar kivont karddal azonnal lerohanni mindenkit, hiszen itt egyfajta macska-egér küzdelemben vehetünk részt a túlerővel szemben. A játék nehézségi szintjei egyúttal a komolyságra is kihatnak, hiszen easy módban igazi tökfej katonákkal találkozunk, míg hard alatt szemük, mint a sasé, fülük, mint a rókáé.

Az értékelés alapján jól látszik, hogy bár kevés eredeti ötletet tartalmaz, és viszonylag rövid játékidőt ígér, aprólékosan kidolgozott elemei és hangulata mindenképpen figyelemreméltó alkotássá teszik Robin Hood e történetét. ■ **LÁZI**

> ÉRTÉKELÉS

88%

grafika	23/25
zene/hang	12/15
játékélmény	36/40
kategórián belül	13/15
összhatás	4/5

> CD MELLÉKLET

csalás háttérkép javítás demo

> MINIMUM GÉPIGÉNY

PIII600, 128MB RAM, 900MB HDD

> ARÉNA

Desperados	81%
Commandos 2	89%

G.I. COMBAT

Fejlesztő: Freedom Games › **Kiadó:** Strategy First › **Web:** www.gicombat.com



Minden adandó alkalommal megemlítem, hogy szerelmes vagyok a II. világháborús stratégiai játékokba. Ám, ahogyan minden szerelemben, itt is érik csalódások az embert.

EMBEREK ÉS ZEBRÁK. Minden ember különböző. Az állítás mindaddig megállja a helyét, amíg nem kezdjük magunkat a zebrákhoz vagy mondjuk a marslakókhoz hasonlítani – akkor rögtön kiderül, mennyire hasonlítunk. Egyformák vagyunk: egyformán gondolkodunk... egyforma játékokat készítünk. A dolgok valahogy egy irányba haladnak: játékdesignerek a világ különböző csücskeiben egyszerre találják ki ugyanazt. Aki figyelemmel kíséri a játékok evolúcióját, tetten érheti a folyamatot.

Itt van például a G.I. Combat (GIC) és a Combat Mission (CMBB) esete. Ne firtassuk, melyik inspirálta a másikat, maradjunk a ténynél: erősen hasonlítanak. Persze nem a megszállott wargamer számára; de mondjuk a Quake-játékos vagy az RPG-rajongó szemében végtelenül egyformák. Nagyjából ugyanarról szólnak, ugyanazt is kell csinálni bennük, vagy nem? Állj, tényleg zebrának kell lenni ahhoz, hogy az ember különbözzön a többiektől?!

GIC VS. CMBB AVAGY A BETŰSZAVAK HÁBORÚJA. A G.I. Combat és a Combat Mission összehasonlítása megmutatja, milyen kicsi is a különbség a jó és a rossz játék között. Mindkettő szinte ugyanazokat a játékelemeket és sajátságokat kínálja, a fejlesztők ugyanazokra a dolgokra fektetnek hangsúlyt. Még a megoldások is szinte egyformák. Egyetlen jelentős különbség van: az egyik valós-idejű, a másik fordulókra osztott. És itt van a kutya elásva!

Az ún. wargame-ek az idők kezdete óta fordulókra osztottak. Pontosan azért, mert realisztikusak, mert nem elnagyoltak... mert elmélyült, megfontoltan döntő játékost kívánnak. Éppen ezzel szórakoztatnak.

A G.I. Combat azzal, hogy árnyalt, tökéletesen realisztikus játékrendszerét valós időbe helyezi, idegen pályára téved. Olyan ez, mint sportautóval versenyezni egy dzsip ellen... sáros hegyi terepen.

A CLOSE COMBAT NYOMDOKAIN. Ha egyből értetted az előző szakaszcímet, akkor wargamer vagy. Ha pedig az vagy, akkor emlékszel még a Close

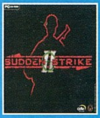
› 1999 – CLOSE COMBAT IV.



Minden szempontból a játék előzménye. Ugyanazok a fejlesztők készítették hasonló elvek alapján: valósidejű taktika elegyítve a wargame-ekre emlékeztető realizmussal.

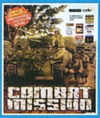
A különbség csak annyi, hogy a Close Combat IV. szórakoztató játék volt.

› 2002 – SUDDEN STRIKE 2.



Akciódús valósidejű stratégia, szintén II. Világháborús környezetben. Jóval több egységet kell irányítani, viszont azoknak kevesebb féle parancsot lehet kiadni. Sokkal népszerűbb játék, mely nem a realizmus, hanem az egyszerű játszhatóság és az élvezetes játékmenet mellett kötelezte el magát.

› 2002 – COMBAT MISSION SOROZAT



Jelenleg a II. Világháborús stratégiai játékok etalonja. Felbontásában, realizmusában és aprólékosságában nagyon hasonlít a G.I. Combatra, viszont fordulókra osztott játékmenetet kínál. Múlt havi számunkban részletesen írtunk róla.

› DIÓHÉJBAN

A G.I. Combat valósidejű stratégiai játék, melyben a játékos taktikai szintű összecsapásokat irányíthat a II. világháború kaotikus és folyton változó harcterein. Kiemelt szerepet kapnak a terepviszonyok, a páncélozottság, a járművek mozgékonysága és a fegyverek különféle képességei – mindez a maximális realizmus igényével.

Mellette szól:

- realisztikus játékszabályok
- eredeti térképek alapján készült pályák
- ismert játékdesignerek tervezték

Ellene szól:

- a játék irányíthatatlan, az akció kaotikus
- alapvető irányítási funkciók is hiányoznak
- a grafika gyenge







> STRATEGY FIRST

A fejlesztőből kiadóvá avanzsált csapat nagyon nyomul az utóbbi időben. Nevük zseniálisan hangzik – mint megszállott stratéga, emlékszem, mennyire irigyeltem őket a 2001-es E3-on, ahogy nagybetűs Strategy First feliratú pólóikban fel-alá vonultak a Show területén – olyan érzetet kelt, mint egy elitklub.
A fiúk az utóbbi időben szinte hetente adnak ki újabb és újabb stratégiai játékokat – önállóan vagy tengerentúli társkiadóként. A magamfajta ennek csak örülhet.
Ami viszont bánt, hogy a legtöbb játék összecsapottra, gyengére sikerült – tisztelet a kivételnek. És a mai bizniszvilágban ez bizony sokkal inkább a kiadó felelősége, mintsem a fejlesztőé.
Hova rohantok fiúk? Mi lesz így az elitklubbal?



> GAMESPOT VS. G.I. COMBAT

Tom Chick a GameSpot No1. wargamer publicistája nagy vihart kavart G.I. Combatról írt ismertetésével. A maximálisan adható 10 pontból mindösszesen 3-mat osztott ki a játéknak. A rajongók – mert minden játék bejön valakinek – botránynak titulálják az esetet. Hogy kinek van igaza? Döntse el mindenki maga, csak előbb próbálja ki a demót!

Különös módon a többi nagy online magazin hallgat. Összehasonlításként csak kevésbé ismerteket ajánlhatok:
GameZone Online – 7.1 / 10
MilitaryGamer Online – 8 /10

Combat sorozatra. Tekintsd úgy, hogy újjászületett, hiszen fejlesztői alapították a Freedom Gamest – mikor először hallottam a G.I. Combatról, éppen ez a rokonság keltette fel a figyelmemet. Hiszen a Close Combat igazi sikerprodukció volt, számtalan újítással. Az első olyan játék, amely akciódús valósidejű játékmenetet hozott a wargame-ek megfontolt, realizmusra törekvő, fordulóalapú világába.

A ZSENI ÁTLÁTJA A KÁOSZT. A G.I. Combat is ilyen valósidejű játék – még az idő megállítására sem ad módot, mivel a játékosnak éppen az a feladata, hogy gyors taktikai döntéseket hozzon, akkor is, ha nem jut ideje a harci helyzet elemzésére. Csakhogy a Close Combatban a harctéri zűrzavar még az áttekinthetőség határán belül maradt. Viszont ebben a játékban, amikor az akció megkezdődik, az inkább a háború reménytelen és totális káoszára emlékeztet, arra, amit Spielberg mutatott be nekünk a Ryan Közlegény első húsz percében.
Egy napnyi játék után csak annyit mondhatok: vagy én nem vagyok zseni, vagy a káosz volt túl nagy. Képtelen voltam uralni a helyzetet. Számomra a csata pillanatok alatt átláthatatlan és irányíthatatlan zűrzavarrá vált, egérkurzorommal kétségbeesetten rohangáltam a terepen, a kamerával elveszetten forgolódtam. Zajlott az akció, de én azt sem tudtam, hol, ki, mit csinál... vagy egyáltalán: ki kicsoda? Biztos, hogy zseninek kell lenni ahhoz, hogy az ember játszhasson egy jót?

VIRTUÁLIS NORMANDIA. Az ütközetek 3D terepen zajlanak, mely nem csak valóságosnak tűnik, hanem egyenesen az eredeti normandiai területek topográfiai térképei és korabeli fényképek alapján készült. Az egységek a terepnek megfelelően látják, vagy nem látják egymást; a legkisebb talajegyenetlenség is fedezéket vagy rejtekhelyet nyújthat.
A kamera egérrel vagy billentyűzetről irányítható – nálam jelentős rossz pont volt, hogy bizonyos látószögek csak a billentyűzet bevonásával érhetők el.
A látvány hasonló színvonalú, mint a Combat Missioné. Megüti a mércét... ám ez nagyon alacsony mérce! Inkább úgy fogalmaznék, hogy fájdalomküszöb alatt van. Minden méretarányos: a házak, a fák, a sövények. Éppen ezért az erdőbe vezényelt katonákat gyakorlatilag el is veszti szem elől a játékos. Ilyenkor kénytelen az információs panelen sorakozó ikonok segítségével válogatni az egységei között, mivel – érthetetlen, miért – nem lehet az egérrel dobozokat húzni az egységek köré. Ahogyan az sem lehetséges, hogy egyszerre több egységet válassz ki, és egyszerre adj parancsot nekik.

A dolgod az, hogy 4-5 alapvető parancs segítségével gyalogos szakaszokat és járműveket irányíts. Utasíthatod őket, hogy: rohamozzanak, vonuljanak, lopakodjanak, védekező állást vegyenek fel egy adott irányban, tüzeljenek egy kijelölt területre, végül – ha képesek rá – lőjenek oda füstgránátot.
Egységeidre kattintva lenyűgöző mennyiségű információt kapsz: minden egyes embered nevét, fegyverzetét, életerejét, morálját stb. Látszik, hogy a játékrendszer a végletekig kidolgozott. Minden összefügg mindennel, alaposan ki van találva, minden realisztikus. De ha egyszer megkezdődik a lövöldözés, a sok információnak és finomságnak a tizedére is alig vagy képes odafigyelni.

HA A NAGYMAMÁNAK ÁRAMSZEDŐJE VOLNA, Ő LENNE A 47-ES VILLAMOS? Ha a fejlesztők csak annyit megengedtek volna, hogy meg lehessen állítani a csatát, úgy, mint a Shogun: Total Warban, és ekkor kiadni a parancsokat... ha csak ennyit engedtek volna Ryan Közlegényen hízott káosz-koncepciójukból, akkor a játék épp olyan élvezetes volna, mint a Shogun. Kár érte! Reménykedjünk együtt, hátha a következő patch-ben végül megteszik – bár félek, erre annyi az esély, mint arra, hogy a nagymamából villamos váljék. ■ NYÚL

> ÉRTÉKELÉS

59%

grafika	18/25
zene/hang	11/15
játékélmény	19/40
kategórián belül	08/15
összhatás	3/5

> CD MELLÉKLET

csalás háttérkép javítás demo

> MINIMUM GÉPIGÉNY

PIII500, 128MB RAM, 500MB HDD, D3D

> ARÉNA

Combat Mission	85%
Combat Mission 2	88%

COMBAT FLIGHT SIMULATOR 3

Fejlesztő: Microsoft > **Kiadó:** Microsoft > **Web:** www.microsoft.com/games/combatfs3



Nem mondhatnánk, hogy manapság dúskálhatunk a különböző repülésszimulátorok között, különösen igaz ez a Második Világháborús játékokra, pedig 4-5 évvel ezelőtt szinte minden hónapra jutott egy-egy nagyszerű alkotás; elég, ha csak a Jane's WWII Fightersre vagy az European Air Warra gondolunk. Igaz ugyan, hogy a tavaly megjelent IL2 Sturmovik túltett minden eddigi szimulátoron, de sajnos a meglehetősen szegényesre sikerült küldetések és az előre generált hadjáratok végigjátszása után már csak multiplayer módban nyújt igazi kihívást.
Ezért is volt örömteli a hír, mikor a Microsoft bejelentette, hogy a lassan hat éve futó Combat Flight Simulator sorozat 3. részében (ezek után CFS3) újra visszatér a nyugati frontra, és a rengeteg repülhető típus mellé a játékélményt olyan újításokkal szeretné feldobni, mint a teljesen dinamikus hadjárat, a szerepjátékokhoz hasonló fejlődési rendszer és a háború időtartamának kibővítése.
Október 24-én aztán a boltok polcaira került a CFS3, így elérkezett hát az idő, hogy górcső alá vegyük a programot, és leteszteljük, hogy a Microsoftnak mit sikerült betartani az ígéretei közül.

NYUGATON A HELYZET VÁLTOZATLAN - KÜLDETÉSEK, HADJÁRATOK. A CFS3 gerincét egy 1943 tavaszán kezdődő, a nyugati fronton játszódó teljesen dinamikus hadjárat adja. A történelmileg hiteles felállás szerint a németek már uralmuk alá hajtották teljes Nyugat-Európát, és már csak Nagy-Britannia maradt talpon a térségben. A szigetre települt amerikaiakkal karöltve az angolok megkezdik az „Európa Erőd" ostromát, először csak a levegőből, majd nem sokkal később megpróbálkoznak a partraszállással is, hogy gyalogosokkal és tankokkal szabadítsák fel a kontinenst. Eddig a tények, nézzük meg most, hogy mit kínál nekünk a CFS3.

Az első hadjáratomat az amerikaiak oldalán kezdtem. A P-47-es Thunderboltok segítségével sikeresen végrehajtottam jó pár küldetést a csatornán hajózó németek ellen, de egy-egy teherhajó elpusztítása után már fordultam is vissza, mint aki jól végezte dolgát. A bajok akkor kezdődtek, amikor a németek egyre jobban uralmuk alá hajtották a csatorna hajóforgalmát, és áprilisra már partra is szálltak Dovernél! Mire észbe kaptam, a századunkat áthelyezték Walesbe, és a németek már a Piccadilly Circusön masíroztak. Miután átgondoltam a stratégiámat, a következő nekifutás során már addig lőttem és bombáztam az ellenséges hajókat, amíg a lőszerkészletem engedte. Meg is lett az eredménye, hiszen '43 májusára már sikeresen megvetettük a lábunkat Calais-nél. Innentől némileg lelassultak az események, és jelenleg is lassan, de biztosan nyomulunk előre Berlin, a Harmadik Birodalom szíve felé.

A küldetéseket a frontvonalra kattintva kaphatjuk meg, amit a gép az éppen aktuális harci helyzetnek megfelelően generál a számunkra. A felkínált 4-5 lehetőségekből tudunk választani tudásunknak és vérmérsékletünknek megfelelően (a csillagok száma mutatja a küldetés nehézségét), majd jön a szokásos eligazítás és felfegyverzés.

A dinamikus hadjárat egyik nagy hátránya, hogy a hasonló küldetések gyakran ismétlődnek újra és újra a számítógép stratégiai döntéseinek megfelelően - jó példa erre a hajóvadászat a hadjárat elején, mikor is a német utánpótlást és tengeri fölényt kell legyengítenünk, és ezzel megakadályoznunk a német partraszállást. Előnye viszont, hogy a frontvonal ténylegesen változik, érezzük a ránk nehezedő nyomást egy-egy ellenséges offenzíva idején, amikor a földön harcoló katonáink tőlünk várják a segítséget, és ha a német tankok áttörnek, újabb hosszú hónapokig tart majd, mire sikerül újra visszaszerezni az elvesztett területeket.

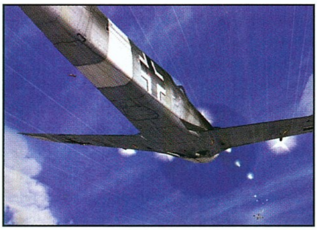
Apropó területek... A hadjárat célja, hogy bizonyos kulcspozíciókat foglaljunk el a térképen; amennyiben sikerül ezeket megszereznünk, a játékot megnyertük. Ilyen kulcspozíciók például London, Dover, Párizs és persze Berlin is. Természetesen a valóságnak megfelelően a németek sokkal jobb helyzetben vannak a játék elején, hiszen az ő területükön sokkal több ilyen kulcspozíció van, mint Angliában.

A hadjáraton kívül persze lehetőségünk van néhány egyedi küldetést is kipróbálni, amelyek között megtaláljuk a gyakorlásra szolgálókat, a történelmi tényeken alapulókat és a kitalált scenariókat is. A játék multiplayer része is megérdemli a dicséretet, hiszen most már lehetőségünk nyílik arra is, hogy a dogfight mód mellett kooperatív módban is kipróbáljuk tudásunkat. Rossz pont viszont, hogy hiányzik a játékból a küldetésszerkesztő.

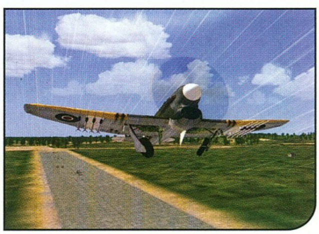
AZ ELIT ALAKULAT – TEKINTÉLYPONTOK, PILÓTÁK, FEJLŐDÉSI RENDSZER. A CFS3 másik sokat emlegetett új lehetősége a pilóták fejlődése. A végrehajtott küldetések után ugyanis nem csak dicséretet és kitüntetéseket kapunk, hanem úgynevezett tekintélypontokat (prestige points) is. Egy bizonyos számú tekintélypont elérése után ezeket új repülőgépekre válthatjuk be, illetve szintet is léphetünk. Szerepjátékokon edződött játékosoknak a szintlépésről rögtön a tápolás, a karakter tulajdonságainak növelése jut eszébe, nos a CFS3-ban is lehetőségünk van saját pilótánk túlélési esélyeit növelni szintlépéskor. Magasabb szintre lépéskor új rangot és bizonyos számú karakterpontot kapunk, amelyeket szétoszthatunk a három alaptulajdonság között. Ilyen a maximális életerő (magasabb pontszámmal több sebesülést tudunk elviselni), a G tolerancia (nagy túlterhelés esetén a pilóta látása később szürkül be) illetve a látótávolság (minél nagyobb ez az érték, annál hamarabb tudjuk azonosítani a repülőgépeket és a tereptárgyakat).
Első látásra ez az újítás nem tűnik túl fontosnak, de mégis nagyon hangulatossá teszi a játékot. És persze nem csak a saját pilótánk fejlődik, hanem a század összes tagja. A sikeres küldetések után ugyanis mindenki kap tekintélypontot, aki részt vett a támadásban – sőt, ugyanez igaz az ellenségre is!

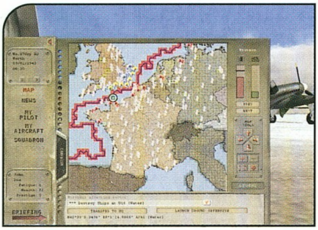
MESTERSÉGES ÉRTELEM – AZ AI. Aki már játszott repülőgép-szimulátorokkal, tudja, hogy a legtöbb játék sorsa a mesterséges intelligencia minőségén áll vagy bukik. Hiába a gyönyörű grafika, a csodálatos hangok, a nagyszerű repülési modell, ha az ellenséges gépek lelövése kisebb kihívást jelent, mint egy dobozos kóla felbontása. A Combat Flight Simulator második része sajnos nem szerepelt túl fényesen ezen a területen, és már előre féltem tőle, hogy a harmadik rész is megismétli ezt a fiaskót. Szerencsére tévedtem. Igaz ugyan, hogy a meglehetősen lebutított rádiózásnak köszönhetően a kísérők csak egész kevés parancsot képesek végrehajtani, de azt legalább tényleg ügyesen teszik. A bombázások pontosak, a légi harc pedig sokkal kifinomultabb és taktikusabb lett. A rajok szépen fedezik egymást, a kísérő mindig a vezető mögött van, és védi annak hátsó pozícióját. Egyszóval tényleg úgy érezzük, hogy profi pilótákkal repülünk, nem pedig egy csapat amatőrrel, akik az első ellenséges gép megjelenésekor fejvesztve szétszóródnak, és mindenki megy, amerre lát.
Természetesen, ha már a mi kísérőink jobbak lettek, ugyanez igaz az ellenségre is. Magasabb nehézségi fokozaton játszva végre kihívást jelent egy-egy jobb vadászgép lelövése, sőt a bombázók géppuskásai sem a céllövöldében tanulták a szakmájukat, ezért aztán el lehet felejteni, hogy hosszú sorozatokkal próbáljuk megsorozni őket hátulról – egy-egy gyors rácsapás még eredményes lehet, de ha sokáig vacakolunk a célzással, és próbálunk beülni a bombázó mögé, már tölthetjük is vissza a játékállást!

AZOK A NAGYSZERŰ FÉRFIAK ÉS AZ Ő REPÜLŐ MASINÁIK – A REPÜLŐGÉPEK. Mivel a játék során gyakorlatilag elfelejthetjük azt, amit a történelemórán tanultunk, nem meglepő, hogy a Második Világháború nyugaton akár 1946-ig is eltarthat. Ez a további másfél év a sugárhajtású gépek frontvonal feletti megjelenését, valamint néhány német











„csodafegyver" bevetését is jelenti. 1943-ban még az ismert gépekkel találkozhatunk: amerikai oldalról a P-47 Thunderbolt a legfontosabb repülőgép, az angoloknál pedig a B-25, a Mosquito és a Hawker Typhoon. Német oldalról a Ju-88 és a Bf-109 áll rendelkezésre. Ahogy telik-múlik az idő, folyamatosan kapjuk az újabb és jobb gépeket (Mustang, Lightning, Tempest, Spitfire, Focke-Wulf), és idővel eljön a pillanat, amikor mindhárom fél arzenáljában megjelennek a jetek. A német mérnökök a Me-262-n kívül még számos meglepetéssel szolgálnak, ilyen például a bivalyerős Dornier 335A vagy a csupaszárny Go 229A. Az angolok a nagyszerű Vampire-rel, az amerikaiak pedig a P-55 Ascenderrel és a Koreában is bizonyított P-80 Shooting Starral képviselik magukat a háború utolsó évében.

A repülhető könnyű bombázók (B-25, B-26, Ju-88) természetesen lehetőséget biztosítanak, hogy átüljünk a lövészek és a bombavető tiszt székébe is így növelve tovább a játékélményt.

> VADÁSZGÉPEK

P-47 Republic Thunderbolt - USAAF
A nyugati front egyik legjobb vadászbombázója. 8 darab .50-es browning gépágyújával sikeresen felvehette a harcot az előrenyomuló német páncélosokkal. Erős páncélzata és az elnyűhetetlen csillagmotor több pilótát is megmentett a harcok során.

Focke-Wulf FW-190 – LUFTWAFFE
Az FW-190 valószínűleg a legjobb német vadászgép volt a háború alatt. Nagyon jó manőverezhetőség, erős fegyverzet, megbízható működés jellemezte. Készült belőle vadász és vadászbombázó változat is.

DeHavilland Mosquito – RAF
Az angol csodafegyver. Egyszerű, fából készült szerkezet jellemezte ezt a kétszemélyes, kétmotoros bombázót. A könnyű súlyának és erős motorjának köszönhetően nagyon jól manőverezhető volt, végsebessége pedig nagyobb volt, mint a legtöbb vadászgépé.

A JÓ, A ROSSZ ÉS A CSÚF – GRAFIKA, HANGOK, REPÜLÉSI MODELL. Térjünk most át a CFS3 technikai megvalósítására. Az első dolog, ami az első felszállás után megdöbbenti az embert, az a játék grafikája. Eddigi szimulátoros pályafutásom alatt nem találkoztam még egy ilyen játékkal, amelyik egyszerre volt csúnya és szép is. Ha a repülőgépeket kívülről nézzük, elmondhatjuk, hogy ilyen szépen kivitelezett és textúrázott gépekkel még egyetlen játékban sem találkozhattunk. A fények és az árnyékok játéka megdöbbentően élethű. A nagyfelbontású textúráknak hála a legutolsó szegecsig megvizsgálhatjuk a repülő masinánkat, sőt a festését is megváltoztathatjuk bizonyos fokig még a fegyverzet ellenőrző képernyőn.

A tereptárgyakkal sincs semmi gond, a legkisebb Kübelwagenig tökéletesek, szebbet és jobbat kívánni sem lehet. A fák is szépek, kismagasságú repülésnél tökéletesen visszaadják a sebesség érzetét.
Dicséretet érdemelnek a felhők, valamint az időjárási viszonyok megvalósítása is. Eddig még ilyen valósághű felhőzetet, villámlást, szakadó esőt még egyetlen szimulátorban sem láttam.

Az igazi gondok a táj textúrázásával kezdődnek. Hiába a sok pozitívum, ha a terep, amelyre a gyönyörű házakat és tankokat kiteszik, egy nagy zöld és barna elmosódott paca. Az utak keresztülmennek a kifutópályán, a textúrák villognak, és néha eltűnnek, esetleg lilába és pirosba váltanak, a tengerpartról és magáról a tengerről pedig nem is érdemes említést tenni, annyira gyenge.
De ez még mind semmi, a pilótafülkét ugyanis semmi sem tudja „alulmúlni" - egész egyszerűen a legrondább, amit eddig láttam szimulátorban! A modellezése és a textúrázása is csapnivaló, a legolcsóbb shareware játékban szebbet találhatunk!
Az összképet még tovább rontja a hatalmas gépigény. Pentium 4 és valami dögös videokártya nélkül ne is próbálkozzon vele senki, csak ha megbarátkozik a gondolattal, hogy a grafikát minimálisra kell lebutítania. Alapkövetelmény a legfrissebb driverek letöltése is, nekem csak a legújabb Detonatorral volt hajlandó elindulni, és még akkor is legalább két órát kellett a finomhangolással eltöltenem a több mint 30 opciót tartalmazó konfigurációs képernyőn, hogy a program egyáltalán játszható legyen, és ne dobjon vissza a Windowsba 10 küldetésből 8-szor!

A hangok ezzel ellentétben viszont tényleg tökéletesre sikerültek. A Microsoft hangmérnökei többhónapnyi munkával felhajtották a játékban szereplő majd' összes típus még működőképes példányát, és így minden gépben egyedi hanghatásokkal találkozhatunk.

A játék repülési modelljét a Flight Simulator 2002-re alapozták, ami szintén jó döntésnek bizonyult. A repülőgépek többsége könnyen vezethető, és rendelkeznek azokkal a különbségekkel, amelyektől tényleg érezzük, hogy a gépünk nem csak külső nézetben különbözik az előző típustól. A beállítási lehetőségeknek köszönhetően a kezdők és a profik is megtalálhatják a nekik megfelelő szintet.

Nehéz helyzetben vagyok a végső értékelésnél, hiszen a CFS3 rengeteg olyan újítást tartalmaz, amelyek végre felkavarták a szimulátorok állóvizét – gondolok itt a dinamikus hadjáratra, a fejlődési rendszerre és az egzotikus típusokra. Mégis, ha a program egészét nézem, azt kell mondanom, hogy hiányzik belőle valami – mintha a Microsoft nem tudta volna kiaknázni a játékban rejlő lehetőségeket, de az is lehet, hogy újabb elsietett megjelenéssel van dolgunk. Talán a rengeteg grafikai hiba, az elfogadhatatlan pilótafülke vagy a program stabilitási gondjai miatt, de valahogy nem tudtam elsőre beleszeretni a Combat Flight Simulator 3-ik részébe. Majd ha kijön hozzá egy-két patch, vagy ha a CFS2-höz hasonló rengeteg amatőr javítás kihozza belőle azt, amit a Microsoft nem tudott, talán újra előveszem a programot egy próba erejéig. ■ **NEURO**

> ÉRTÉKELÉS

79%

grafika 20/25
zene/hang 12/15
játékélmény 30/40
kategórián belül .. 13/15
összhatás 4/5

> CD MELLÉKLET

csalás háttérkép javítás demo

> MINIMUM GÉPIGÉNY

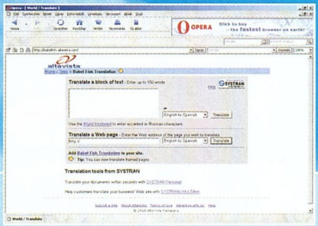
P4 1000, 128MB RAM, 800MB HDD, D3D

> ARÉNA

Combat Flight Simulator 2 .... 89%
Falcon 4.0 .... 92%
Il 2 Sturmovik 93%

// WEBLAPÁT \\

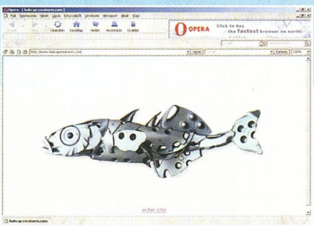
Üdv mindenkinek ama jeles alkalomból, hogy Iwo cimboránknak muszáj volt sürgős világmegmentési célzattal, átmenetileg ugyan, de elhagyni az országot (így megy ez, valahol Európában fellövik a felhőkre a betmenlogót, Iwo meg már repül is). Itthon időközben jómagam reagáltam a leglassabban heves fejrázással Sasa kétségbeesett „Na, és akkor most ki írja meg a Weblapátot?” kérdésére... és ez lett belőle:



Mértéktartó szakértők (ezalatt khmmm, saját magamat értem) szerint a Net forgalmának túlnyomó része (ha a warezt és egyéb félig vagy egészen illegális tartalmat nem számítjuk) a „marhaság” címszóval lefedett kategóriába tartozik. Csak nézzen mindenki a lelke és a levelesládája mélyére: tuti, hogy – legalább utóbbi - tele lesz idióta MP3-akkal, mozikkal, képekkel, viccekkel és egyebekkel. Az utóbbi időkben örvendetesen megszaporodtak az ilyen marhaságokat gyűjtő, kategorizáló és archiváló oldalak, íme néhány, amelyet érdemes a reggeli kávé (esetleg müzli, vagy pálesz – hát tudom én, ki mivel lövi magát?!) közben átböngészni, hogy jól induljon a nap: **www.szanalmas.hu**, (ők eredetileg Counter-Strike klán voltak, aztán specializálódtak a magyar Net olyan helyi legendáira, mint az isteni Sándor, a Hupákolós Fater, vagy a Tudakozót Hívogató Baromarc), és egy példa, hogy csinálják ezt mások: **www.somethingawful.com**.



Továbbra is az irodalmi mélységű hülyeség mezsgyéjén haladva irányítsuk brózerünket a **www.worldrps.com** címre. Igen, ez pontosan az, aminek látszik, a kő-papír-olló néven ismert játék (mit játék: sport!) világszövetségének hivatalos site-ja. Ez a játék kérem komoly szellemi kihívás, színtiszta pszichológia és merész hazardírozás – de aki (Ga)mer, az nyer, és itt minden kiképzést megkapunk, hogy virtuóz játékossá fejlesszük magunkat. Van egy csomó stratégiai útmutató meg különféle taktikák leírása; ha mindenen végigrágtuk magunkat (különösen érdekes a „hogyan szedjünk fel csajokat a kő-papír-olló segítségével” fejezet!), benevezhetünk a játék hivatalos világbajnokságára, mert az már nem lep meg senkit, hogy ilyen is van.



Tartva magunkat az eddig elért komoly színvonalhoz, ajánlom figyelmetekbe a **www.geocities.com/murmario** címen található oldalt, amelyik félelmetes nemzetközi összeesküvésről rántja le a leplet: bebizonyítja (de tényekkel alátámasztva persze, ahogy kell), hogy a Super Mario valójában a kommunista propaganda eszköze, és máig a bukott világrendszer eszméjét szórja szanaszét a világba. Ehhez ugyan semmilyen szinten nem kapcsolódik a **www.brunching.com/pornorpony** oldalon található kis teszt, de komolyan meglephetjük vele mit sem sejtő felebarátainkat. A feladat egyszerűnek tűnik: egy tucat névről kell eldönteni, hogy azok a My Little Pony gyermekjáték figuráit, vagy pornósztárokat jelölik-e. A vicc az, hogy én még nem találkoztam emberrel, aki a telitalálatnak akár csak a közelében járt volna...



Evezzünk a képzőművészet területére (természetesen szigorúan illeszkedve havi fókuszunkhoz, a csodálatos, végtelen emberi hülyeséghez), és navigáljunk a **www.hubcapcreatures.com** oldalra, ahol a maga a nagybetűs Művész birodalmába jutunk, aki momentán autók dísztárcsáiból fabrikál állatszobrokat. Egészen elképesztő műveket láthatunk, én majdnem rendeltem magamnak egy BMW-dísztárcsákból készült életnagyságú krokodilt, de szerencsére időben megláttam az árát. Komolyan döbbenetes, mit művel ez az arc, csak tudnám, honnan szerzi az alapanyagot... Ha merünk még szürreálisabb vidékekre kavarni, adjuk ki az új célt: **www.thesurrealist.co.uk/priorart.cgi**. Itt egy végtelen bölcsességű automatára lelünk, amelyik tetszőleges betű- vagy számcsoportból generál nekünk egy termékleírást, hogy mondjuk „ez egy olyan energiatakarékos krómozott karácsonyi puding, amelyik visszafelé tudja játszani az amerikai himnuszt”. Elmondhatatlanul hasznos így Karácsony előtt, nem is tudom, hogy éltem eddig nélküle.



Hogy ne mondhassátok, hogy semmi normális oldalt sem ajánlok (meg aki még mindig nem lapozott tovább, meg is érdemli!), ide a végére biggyesztem a Web egyik leghasznosabb oldalát, amellyel a fehér ember által default nem beszélt nyelven kommunikáló oldalakat fordíttathatjuk angolra (vagy fordítva, bár annak semmi értelme): **babelfish.altavista.com**.

Részemről viszlát, és nem kell megijedni, jövőre Iwo visszatér hozzátok! ■ **HANCU**

RALLISPORT CHALLENGE

Fejlesztő: Digital Illusions > **Kiadó:** Microsoft > **Web:** www.microsoft.com/games/rallisportchallenge



Három ok miatt is vártam ezt a játékot: 1. Sasánál korábban mentem vele Xboxon, és egészen tűrhető volt, 2. a dice fejlesztőgárdájához olyan nagy sikerek fűződnek, mint a Motorhead, a Rally Masters, a NASCAR Heat vagy az STCC2, és ez (elvileg) garancia a minőségre, 3. rég jelent meg elfogadható ralliprogram, és már teljesen ki voltam éhezve...

Na, a laktató étkezésre egy ideig még várni kell, mert a Rallisport legfeljebb egy kis darab pirítóssal ér fel...

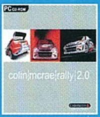
DÜHÖNGÉS. Pedig egyáltalán nem így indult. Mikor megláttam a szokatlanul nagy választékot, azt hittem, a következő hetekben ki sem lehet majd robbantani a monitor elöl. Ugyanis nem csupán egyszerű ralliprogramot kapunk, hanem rögtön négy játékmód közül választhatunk: rally, hill climb (hegyre felfutás), ice racing (jégautózás), rallycross. A szakaszok tulajdonságai természetesen az adott játékmódnak megfelelők, tehát például a hegyi versenyek szerpentinen zajlanak, rallyban vegyes terep a jellemző, a rallycross esetében pedig az aszfalt és a murva kombinálva van. Az autóválaszték is lenyűgöző, eleinte azt sem tudtam, hova kapjak: Ford Escort Cosworth, Volkswagen Beetle (haha), Toyota Corolla, Peugeot 306, Mitsubishi Lancer Evo6, Subaru Impreza WRX, Ford Focus Cosworth, Peugeot 206, Citroen Xsara Kit Car, Nissan Micra (a maga 155 lóerejével mind közül ez a leggyengébb), Saab 93, Opel Astra, Ford Focus Rallycross, Citroen Xsara Rallycross, Mitsubishi Lancer Evo6.5 (?), Subaru Impreza, Lancia Delta Integrale, Nissan Skyline (1302 Nm-es, brutális nyomatékkal), Metro 6R4, Peugeot 205, Audi Quattro (a legenda...), Lancia Delta, Peugeot 405 Hill Climb, Audi Quattro Hill Climb, Suzuki Grand Vitara (981 LE-vel ez a legerősebb), Toyota Tacoma. Az autók sorrendje valamennyire behatárolja a használhatóságukat is, tehát elöl vannak a rallira kitalált gépek, majd a jégrallisok (Micra, Astra stb.), a harmadik csoportba tartoznak a crossosok, és hátul a különlegesen felkészített, óriási szárnyakkal ellátott hegyi járgányok, de bármelyik autó bármelyik versenyben bevethető (azt talán mondanom sem kell, hogy karrier módban előbb el kell őket nyerni). Impozáns névsor, igaz? Én is ezt gondoltam, csak mikor sorra kipróbáltam őket, akkor jöttem rá, hogy csúnya átverés az egész. Jó, aláírom, az autók formája tökéletes, egy szavam se lehet. De ha szép sorban beleülünk mindegyikbe (hopp, már ez sem igaz, mert nincs műszerfalas nézet; hihetetlen!),

> 1999 – SEGA RALLY 2:



Sok játékmód, remek autók, a játszhatóságra kihegyezett irányítás, elfogadható szintű, de még nem túlságosan nehéz fizikai modellezés és magával ragadó hangulat jellemzi.

> 2000 – COLIN MCRAE RALLY 2.0:



Az első rész után kicsit visszalépésnek tűnt, de idővel a fanyalgók is belátták, hogy arcade játéknak tökéletes. Ha viszont a harmadik rész is hasonló lesz, az csalódást fog okozni.













szóval, ha felülünk mindegyiknek a motorháztetejére (...), és megteszünk néhány kanyart, szomorúan fogjuk tapasztalni, hogy szinte semmi különbség nincs köztük. A négykerék-meghajtás és a fronthajtás között irányítás szempontjából semmilyen eltérés nincs, mindegyik autó ugyanúgy viselkedik, legfeljebb ahogy a teljesítmény növekszik, úgy javul a gyorsulás. Ennyi. Ez pedig nem sok. De még erre az egy kaptafára készült fizikára sem lehet mondani, hogy erre az egy autóra viszont pont jó. Ugyanis ahogy ezek a kocsik mozognak, az már-már kabaré. A kanyar előtt nem lehet „behintáztatni" őket, az ugratókról való leérkezés után ragadnak a földhöz, bármilyen útfelületen közel azonosan gyorsulnak, az első kerekes autók nem tolják az orrukat, a gumik között nem olyan eltérések vannak, mint lenniük kellene (a legextrémebb helyzetet néztem - jégen slick gumival -, és a hajtott kerék kapart, ahogy illik, de oldalirányban megmaradt ugyanaz a minimális csúszás, tehát mintha csak X tengely létezne, Y nem), 180 km/h felett is azonos módon gyorsulnak, mint mondjuk 40 és 80 között, de nem is említek több hibát, mert felforr az agyvizem.

Térjünk át inkább a pályákra (figyelem, újabb őrjöngés következik): nem tetszenek! Rövidek, nem adják vissza a ralli hangulatát (úgy meg pláne nem, hogy a navigátor sokszor mond hülyeséget, vagy későn ad információt, akkor viszont már repülünk a susnyás felé), nincs bennük kihívás, és jellegtelenek is. A pályatervezéssel megbízott emberek nagyon gyenge munkát végeztek.

A karrier játékmód arra jó, hogy kikódoljuk a rejtett dolgokat, és legfeljebb addig sem unatkozunk. Bár ha jobban belegondolok, ezt nem állítanám ilyen határozottan, mert az 5-6. résztáv teljesítése után rájövünk, hogy túl egyszerű az egész. A készítők valószínűleg szintén érezték ezt, és olyan trükköt eszeltek ki, hogy teljesen ellentétes tulajdonságú versenyeket raktak egymás után. Murvás, homokos rally után jégautózás, utána aszfaltos verseny és így tovább, de amikor láttam, hogy fizikára és irányításra vonatkozóan sok differencia nincs köztük, akkor már csak poénból vittem tovább. Mivel azonban mostanában nem vagyok vicces kedvemben, egy idő után azt mondtam magamban, hogy ebből elég volt.

79... Miért kapott mégis ilyen viszonylag magas százalékot? Mert a grafikája elképesztő. Kezdjük az autókkal. Minden részletükben tökéletesek, még a fényszórók izzói is meg vannak rajzolva (áll leesik). A táj tükröződik a karosszérián (bár mikor Sasának adtam le a képeket, megemlítette, hogy Xboxon még ennél is szebb), az autók hihetetlen mértékben koszolódnak, egy-egy saras szakasz után igen csak nehéz megállapítani még az autó márkáját is. Az ablakok betörnek, a lámpák kialszanak, a kasztni gyűrődik, és mindezt nagyon látványosan teszik. A versenyzők mozognak, a nézők úgyszintén (kár, hogy nem futnak be mondjuk a pálya mellé, és mikor odaérünk, előttünk szétnyílnak, mint a valóságban), madarak repülnek át az út felett, a nagyobb füvek hajladoznak a szélben, már csak a mókusokat hiányolom a fákról.

A visszajátszás során sokszor megállítottam a képet, és gyönyörködtem a látványban, teljesen olyan volt, mintha fényképeket nézegetnék (egyébként nagyon jó replay funkciója van azt leszámítva, hogy visszafelé nem lehet tekerni; a lefelé nyíllal pedig el lehet tüntetni a menüt). Mindennek persze ára van. A program a GeForce2-es kártyákat lazán kiröhögi, a 3-as sorozaton úgy-ahogy elketyeg, de igazán a GF4-eken érzi elemében magát. A három CD-s terjedelem pedig szokatlan egy autós játéktól.

VAN MÁÁÁSIK... Egyik-másik kiragadott példámból azt gondolhatjátok, hogy arcade játéktól hardcore szimulátor jellemzőket várok el, de ez szerintem azért nincs így, mert még egy könnyed szórakozást nyújtó játéknak is kell lennie szakmai minimumának. A teszt során mindvégig ezt hiányoltam, és a kategóriatársak közül ezért tartom jobb programoknak a Sega Rally 2-t vagy a Colin 2-t (a Rally Championship, a Rally Masters, a Colin 1 és a Rally Trophy – kb. ebben a sorrendben – más dimenziót képviselnek). Az irányítás telitalálat volt, jó és változatos szakaszok, csúsztatások (nincs annál szebb, mint mikor úgy veszel be egy kanyart, hogy keresztbe csúszol), kézifékes fordulók, vad ellenkormányzások, eltérő autók stb. Az említett két játékban megvoltak ezek a többletek, amelyek miatt egyszerűen nem tudtam őket abbahagyni, anynyira élveztem a vezetést (csak még egy szakaszt, csak még egy szakaszt), és azt vettem észre, hogy hajnalodik: képes voltam egy egész éjszakát végig játszani. A Rallisporttal ezt viszont nem teszem, úgyhogy inkább megyek aludni... ■ TASNÁDI ZOLTÁN

> ÉRTÉKELÉS

79%

grafika	25/25
zene/hang	12/15
játékélmény	28/40
kategórián belül	11/15
összhatás	3/5

> CD MELLÉKLET

csalás háttérkép javítás demo

> MINIMUM GÉPIGÉNY

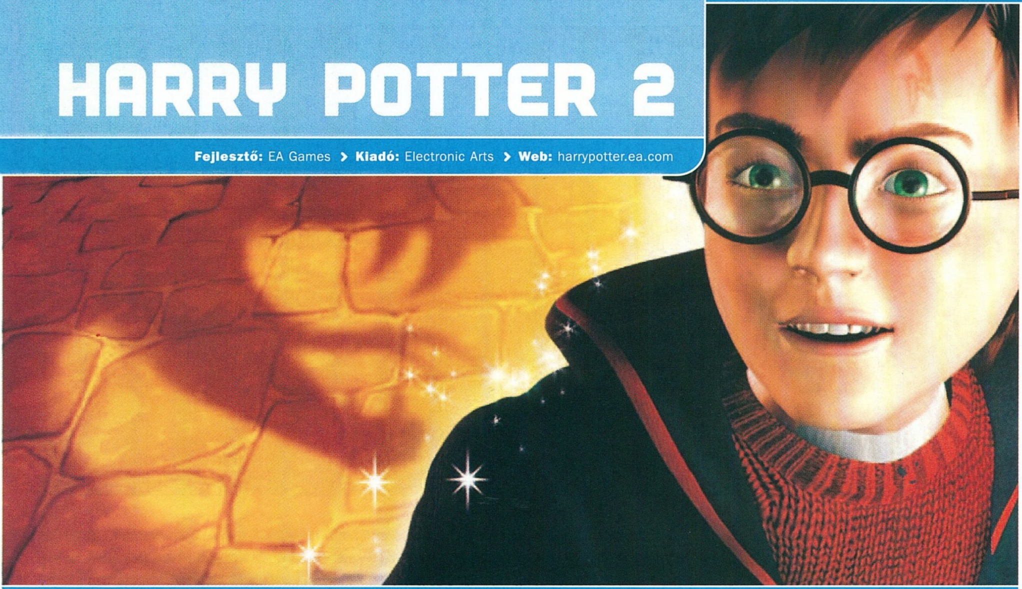
PIII600, 128MB RAM, 1.8GB HDD, D3D

> ARÉNA

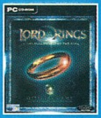
Sega Rally 2	90%
Colin McRae Rally 2.0	84%
Pro Rally 2001	64%

HARRY POTTER 2

Fejlesztő: EA Games > **Kiadó:** Electronic Arts > **Web:** harrypotter.ea.com



> **LOTR: FELLOWSHIP OF THE RING**



A Gyűrűk Ura: A Gyűrű Szövetsége bemutatását egy évvel később követte a Vivendi-féle akció-kaland adaptáció, melyben Frodo, Gandalf és Aragorn szerepébe is belebújhatunk. Sajnos a játék még azt a színvonalat sem érte el, hogy nagyító alá vegyük...

> **SPIDER-MAN: THE MOVIE**



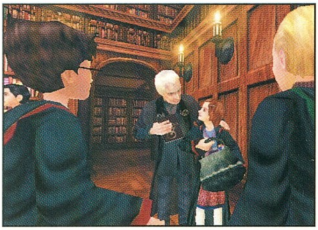
Jobban sikerült az Activision filmadaptációja, melyben Pókemberként menthetjük meg New Yorkot a gonosztól. A gyönyörű és hangulatos játék a monoton küldetései és az irányítási nehézségek miatt mégsem tudott kiemelkedővé válni...

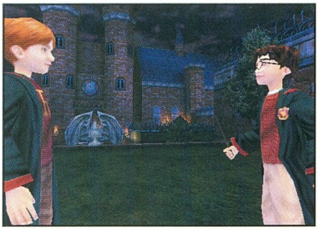
> **BATMAN VENGEANCE**



Úgy tűnik, az idei év már csak ilyen, Gotham városának hősét sem sikerült megfelelő színvonalon életre kelteni a virtuális platformokon. A Ubi Soft által kiadott adaptációban a történet a Joker incidens után folytatódik...

„Harry Potter bátor és vitéz! Máris ezer veszélyt legyőzött. De Dobby azért jött, hogy megvédje Harry Pottert, hogy figyelmeztesse őt, még ha ezért rá is kell csuknia a fülére a kandallóajtót... Harry Potter nem mehet vissza Roxfortba." – Mindezt Dobby, a házi manó szipogja a világirodalom legnépszerűbb varázslójának, mielőtt az megkezdené a második évét Roxfortban, a Boszorkány- és Varázslóképző Szakiskolában. Ám intelme természetesen hiábavaló, Harry kisebb-nagyobb bonyodalmak után elindul, és meg is érkezik a kastélyba, ahol újabb kalandokba, sőt, jó szokása szerint életveszélyes helyzetekbe keveredik...





ELSŐ PILLANTÁSRA. Azonnal feltűnik majd, hogy a játékban megelevenedő történet követi J. K. Rowling azonos című regényének eseményeit, bár bizonyos részletek elnagyoltak, sőt néhol csupán passzív szemlélőként vehetsz részt. Azoknak, akik játszottak az előző résszel (Harry Potter and the Sorcerer's Stone) szembeötlik majd az is, hogy a megjelenítés mit sem változott, a CoS ugyanazzal a motorral készült, így ma már kissé elavultnak tűnik. A részletek hiánya és a kis poligonszám ellenére a látvány megszokható, sőt hangulatossá is válik egy idő után. Nem szabad megfeledkezni arról, hogy a program nem feltétlenül hardcore játékosoknak készült, célközönsége Harryvel egykorú vagy még fiatalabb. Ez a rajzfilmszerű, kicsit egyszerűbb stílus a funkcióját tökéletesen betölti, ráadásul a játék így szerényebb gépeken is kiválóan fut.

KINCSET ÉRŐ NYALÁNKSÁGOK. A másodéves Harry már egészen más célokkal gyűjtheti a Roxfortban elrejtett Bogoly Berti Féle Mindenízű

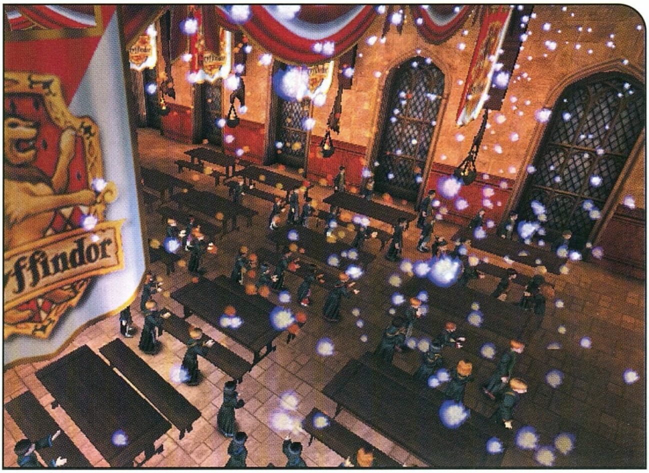
> TÚLÉRTÉKELT SZAVAK?

Karácsony alkalmából J. K. Rowling érdekes ötlettel állt elő. 93 véletlenszerűen kiválasztott szót tett közzé a Harry Potter sorozat készülő, ötödik kötetéből, és ezeket a szavakat fel is írta egy-egy kártyára. A kusza szóhalmazból messzemenő következtetéseket nem lehet levonni (bár az biztos, hogy legalább 38 fejezet van!), ám a kártyák mégis hasznos célt szolgálnak, ugyanis december közepén elárverezik őket. Remélhetőleg a 6 fontos kikiáltási árnál jóval többért kelnek el majd az értékes szavak, mert a bevételeket a Book Aid International szervezet kapja, akik az olvasni vágyó szegény gyermekeket támogatják.
Néhány példa a kiválasztott szavak közül: Ron, broom, sacked, house-elf, new teacher, dies, sorry.

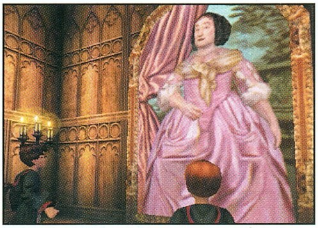


> AZ 5. KÖTET

Az ígéretekkel ellentétben már biztos, idén nem jelenik meg a sorozat ötödik kötete. Harry ötödéves kalandjaira még várni kell, ám azt már lehet tudni, hogy eddig ez lesz a leghosszabb, és J. K. Rowling azt is elárulta, hogy a hamarosan elkészülő műben lesz egy tragikus haláleset is.
Az írónő saját bevallása szerint a The Order of the Phoenix jóval sötétebb hangulatú, mint az előző kötetek bármelyike. Ez kicsit aggasztó, mert már eddig is sok rémség elevenedett meg a sorok között...







Drazsékat, mint tavaly. A színes csemegéket mindenféle hasznos dolgokra (varázskártya, futóféregnyálka, fakéreg stb.) lehet cserélni a diáktársaiddal, sőt, ha valaki különösen takarékos, akkor szerezhet értük profi kviddicsfelszerelést és ultramodern seprűt is.
A csokibéka funkciója változatlan: életerőt ad. Nagy szerencse hogy állandóan brekeg is, így mindig hallható, ha van valahol a közelben egy.
Fontos még megemlíteni, a Ház Pont ünnepséget, amelyet évente legfeljebb négyszer rendeznek meg. Ilyenkor a legtöbb pontot elért ház egy képviselője bejuthat egy zárt szobába (bónuszpálya), amely tele-tele van nasival, amelyekből kedvedre szemezhetsz bizonyos ideig. Sajnos ez nekem csak egyetlenegyszer sikerült.

BŰVIGÉK. Mivel Harry már másodéves, ezért a tanórák során bővítenie kell ismert varázslatainak palettáját is. Ennek megfelelően a történet során a tavaly elsajátítottak mellé új bűvigéket tanul majd. A már ismert flipendo (visszalökő), alohomora (zárnyitó) és lumos (fénygyújtó) után, idén elsajátítja majd a skurge (tisztító), diffindo (szakító) és a spongify (szivacsosító) varázslatokat is. Sőt, a meghirdetett varázslópárbajok miatt három különlegességet is memorizálnia kell: rictusempra (csiklandozó átok), expelliarmus (lefegyverző) és mimble wible (dadogás átok).

Sajnos idén kimaradt az egyik kedvencem, a Vingardium Leviosa (lebegés), pedig igen mutatós volt, és tavaly nem egy logikai-ügyességi feladatot ezzel kellett megoldani.
Ez alkalommal a varázslatok tanulása eltér a megszokottól, nem neked kell pálcával minél pontosabban újra és újra átrajzolni a vonalat, hanem a megfelelő időben és helyen bizonyos billentyűket kell lenyomnod. Ha tökéletesen teljesítetted a feladatot, akkor a következő már nehezebb lesz. Érdemes ügyesnek lenni, mert ezzel házpontokat lehet szerezni. Ha egyetlen pontot sem „találsz el", Harry akkor is megtanulja a varázslatot (sajnos).

A kalandok és a felderítés során a már ismert igéket bármikor használhatod. Így Roxfortban való bolyongásaid során újabb és újabb zugokat érhetsz el. Azokat a helyeket például, ahol a spongify varázslatot érdemes használni, külön meg is jelölték.

VARÁZSTANONCOK SPORTJA. Harry iskolában eltöltött életének meglehetősen fontos része a kviddics. A Titkok kamrájának felfedezése során mindössze egyszer kell majd részt venni kviddicsmérkőzésen, a továbbiakban ez a játék fakultatív. Már a Sorcerer's Stone-ban sem voltam tökéletesen elégedett a mérkőzésekkel, így reméltem, hogy a Chamber of Secrets változtat majd rajta. Így is történt, ám akárcsak a bűvigék tanulásának változása, ez is butításra sikeredett. A kviddics jórészt abból áll, hogy elkerüljük a gurkókat, és a cikesztől

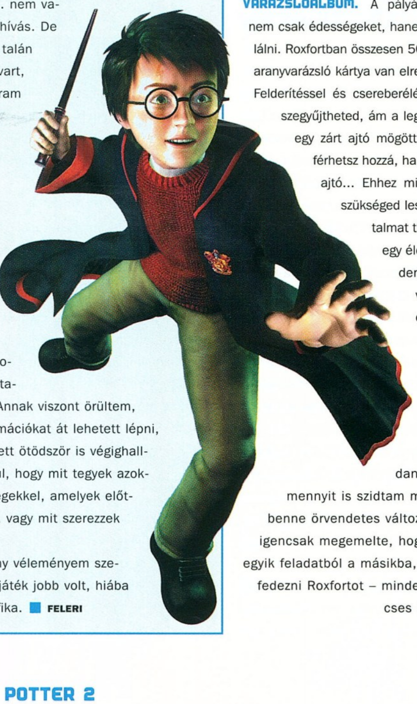
> MAGYARUL...

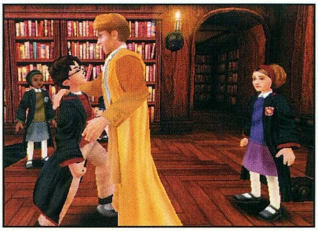
Ha nem is honosítás, de néhány hazai rajongó készít magyarítást a programhoz: az angol szövegaláírásokat magyarra írják át. Mire e sorokat olvassátok, a fájl valószínűleg már letölthető a mi honlapunkról is.

> GYEREKSZEMMEL

Már vártam az újabb Harry Potter játékot, gondoltam, újra elbűvölnek a roxforti csodák. Ennek ellenére a játék nagy csalódás számomra. Nagyon szépen kidolgozott a program grafikája, és ezzel nincs is gond, de magával a játékkal sajnos van. A Harry Potter and the Sorcerer's Stone-ban nagyon jó volt a repülés, a kviddics. A mostaniban hatalmas csalódás. Szomorúság tölt el, hogy már szinte alig irányíthatom a seprűt, így nem kapok lehetőséget arra, hogy szabadon szárnyalhassak. Az ellenfél fogójának a rugdosását pedig kicsit furcsának találom, de hát az még nem rontott volna a szintjén, szerintem. Nekem még mindig túl könnyűnek tűnnek a feladatok, és 1 nap alatt végig is játszottam a Chamber of Secretst. Ennek oka az lehet, hogy kisebbeknek készült, ezért csalódott voltam. Az elsőnél panaszkodtam, hogy a főellenség túl nehéz, na, most meg túl könnyű... Bár lehet, hogy mások másként gondolják majd. Az viszont tetszett, hogy lehet csereberélni a drazsékat más értékes „kincsekre", bár nem gyakran volt elég nálam, ahhoz hogy megvegyem, amit akartam, de hát ilyen az élet.:) A varázslatokat már nem nagy kunszt megrajzolni Harryvel, hisz csak a gombokat kell nyomkodni... nem valami nagy kihívás. De a legjobban talán mégis az zavart, hogy a program rengeteget tölt. Nagyon zavaró tud lenni, hogy minden második ajtónál töltöget, miközben mi nézhetjük Harryt egy korántsem mutatós képen. Annak viszont örültem, hogy az animációkat át lehetett lépni, és nem kellett ötödször is végighallgatni például, hogy mit tegyek azokkal a szőnyegekkel, amelyek előttem vannak, vagy mit szerezzek meg stb.

Tehát szerény véleményem szerint az első játék jobb volt, hiába a szebb grafika. ■ **FELERI**







minél távolabb rugdossuk az ellenfél fogóját. Akik ennek ellenére végigcsinálják a bajnokságot, azok egy pályán kívül eső (?!) szakaszon még Draco Malfoyjal is meg kell, hogy küzdjenek (szinte lehetetlen győzni). Sajnos nekem nem sikerült kideríteném, hogy a drazsékért szerzett kviddicsfelszerelés milyen mértékben befolyásolja a mérkőzések kimenetelét.

PÁRBAJOK. Újdonság és érdekes színfolt a játékban a varázslópárbaj. A szakkör első óráját Lockhart professzor szervezi, itt tanulhatod meg a szükséges varázsigéket és azok használatát. Később a játék során szinte bármikor párbajozhatsz diáktársaiddal, feltéve, hogy van a kihívásukhoz megfelelő számú cukrod. A párbaj győztese viszi a tétként berakott összes drazsét, így érdemes vele foglalkozni, ha nagy tételben van szükséged Bogoly Berti csemegéire.

VARÁZSLÓALBUM. A pályákon elrejtett ládákban nem csak édességeket, hanem kártyákat is lehet találni. Roxfortban összesen 50 bronz, 40 ezüst és 11 aranyvarázsló kártya van elrejtve.

Felderítéssel és csereberéléssel szinte mindet összegyűjtheted, ám a legértékesebbeket (arany) egy zárt ajtó mögött tartják. Ezekhez akkor férhetsz hozzá, ha megnyílik az a bizonyos ajtó... Ehhez mind a 40 ezüstkártyára szükséged lesz! A bronzkártyákért jutalmat tízesével kapsz, ami egy-egy életerő villámot jelent. Érdemes gyűjteni, mert a végső csatában csupán ez és a készített varázsitalok száma számít majd.

SÁRVÉR ÉS SUTTOGÁS... Sárvérűként el kell mondanom nektek, hogy bármennyit is szidtam most a programot, van benne örvendetes változás is. A játékélményt igencsak megemelte, hogy nem kényszerültem egyik feladatból a másikba, hanem volt időm felfedezni Roxfortot – minden titkos zugát és kincses ládáját megkerestem. Ráadásul megtehettem ezt a játék közben és a baziliszkusz megölése után is! Ekkor ugyanis amíg nem mész a díjkiosztó terembe (könnyű megtalálni, mert mindenki odamegy), csereberélhetsz, barangolhatsz, kviddicselhetsz, megdöntheted a varázspróbákban elért rekordjaidat, vagy csak megnézheted, milyen szép, ahogy az üvegablakokon át beárad a fény a könyvtárszobába. Tehát attól, hogy felderítetted a Titkok kamráját, nem kell elhagynod Roxfortot...

RICTUSEMPRA! Amikor a játék véget ér, bizony szükség lesz a csiklandozó átokra, hogy sikerüljön nevetni és örvendezni – a főellenség túlságosan könnyű (főleg egy baziliszkuszhoz képest). Talán a legnagyobb boldogságot az okozza, hogy nem kell többet nézni az igen csúf „loading" képernyőt (ha már ennyit kell bámulni, megcsinálhatták volna igényesebbre is).

Összegzésül mit mondhatnék. Sajnos a Harry Potter második részének változásai nem érdemiek, és az egész a jól bevált kaptafára épül, minden hozzáadott érték nélkül. Ettől függetlenül biztos vagyok benne, hogy a mozifilmmel karöltve nagy siker lesz, a név eladja a terméket, sőt a kisgyerekek remekül fognak vele szórakozni. Felnőtteknek ezt a részt már nem merem ajánlani, mindössze egynapi játékot ígér. Reméljük, a következő kötet feldolgozása már új motorra épül majd, és továbbviszi a szabad mászkálás lehetőségeit (akár lehetnének benne nehézségi fokozatok is). Fejlődni van hova, hiszen Harry Potter kalandjai hét (és nem több) történetben kerülnek a nagyközönség elé. ■ **LILY**

> ÉRTÉKELÉS

74%

grafika	18/25
zene/hang	10/15
játékélmény	32/40
kategórián belül	11/15
összhatás	3/5

> CD MELLÉKLET

csalás háttérkép javítás demo

> MINIMUM GÉPIGÉNY

PII266, 64MB RAM, 500MB HDD, D3D

> ARÉNA

Spider-Man: The Movie 75%

Lord of the Rings: Fellowship of the Ring .. 62%

A mostani lapszámban két stratégiai játékot is teszteltem, miközben a magam kedvéből az Age of Mythologyra is próbáltam időt szakítani. Nem csoda, hogy a NosztalGuru szerkesztésekor is kapásból ilyesfajta progik jutottak eszembe – e hónapban tehát a stratégiai játékok néhány jeles képviselőjére emlékezünk vissza csendes áhítattal.

NOSZTALGURU

> ezzel játszottunk...

> A HÓNAP PRÜNTYÖGÉSE

DEFENDER OF THE CROWN

A Commodore-éra talán leghíresebb fejlesztőcsapatának a Cinemaware-t nevezhetjük, és nekik is a Defender of the Crown volt a legsikeresebb játékuk. A programról a nemrég megjelent „digitálisan remaszterelt" remake kapcsán bővebben megemlékeztünk, ezért itt csak a zenéjét méltatnám. 1987-ben álmodta három hangcsatornára bizonyos Richard Joseph, aki később a Barbarianek muzsikájával is beírta a nevét a nagyok közé. A DotC-ban remek, középkori hangulatot idéző akkordok ragadták magával a játékost, és az abszolút zenei antitalentumok is megjegyezték pár játék után a (bot)fülbemászó dallamokat. Hasonló stílusban ezt a bravúrt később csak az Iron Lordnak sikerült véghezvinnie.



(Letöltés: http://www.c64.org/)néhány feldolgozást is találtok majd.

MAKE LOVE, NOT WAR



Lassan erejét veszti a PC-konzol háború, mindkét oldal képviselői kezdik belátni a másik tábor favoritjának létjogosultságát. Hasonló hepajok régebben is akadtak: a konzolpiac megélt egy Super Nintendo – Sega Megadrive meccset, az idősebbek pedig talán még emlékeznek a Plus/4-C64 ellenségeskedésre. Ez utóbbi roppant egyszerű okok miatt „tört ki": a Plus/4 későbbi modell volt, mind a C64, és bár programozói szempontból jobb és felhasználóbarátabb feature-öket tudott felmutatni elődjénél, szoftverellátottságban meg sem közelítette a már bejáratott „nagy öreget". A C64-tulajok tehát leginkább különféle utility- és játékneveket hangoztattak (valamint a hang- és a sprite-kezelést, a Plus/4 ugyanis ezekben el volt maradva), míg a trónkövetelő hívei technikai adatokkal dobálóztak: nagyobb ROM, nagyobb órajel, jobb színkezelés stb. A „háború" vége persze békés egymás mellett élés lett: aki játszani szeretett volna, C64-et vett, aki pedig programozni, az Plus/4-et (szerencsés esetben mindkettőt). Aztán a két platform körülbelül egy időpontban ki is halt a piacról...

...5 ÉVE: TOTAL ANNIHILATION

Hihetetlen, hogy a Total Annihilation már öt éves! Mintha tegnap lett volna, hogy a Ron Gilbert hírnevét öregbítő progi forradalmasította a real-time stratégiákat... A játékban szembenálló két robot-nagyhatalom, az Arm és a Core összesen 150 különböző egységből álló armadája addig még nem látott technikai újításokat hozott. A felülnézetes 3D-érzetű pályákon olyan utasításláncolásokat lehetett kivitelezni, amilyeneket a műfaj képviselőiben azóta is hiába keresünk. A Total Annihilation szöges ellentétben állt a mai taktikai RTS-ek filozófiájával: magas volt benne az egységhalandóság, hatalmas tömegjeleneteket volt képes felvonultatni, és a küldetések teljesítésének rengeteg módja kínálkozott. Néha hiányzik egy-egy ilyesfajta progi... (Pletykák szerint van remény, állítólag 2004-ben jön a második rész.)



...10 ÉVE: LASER SQUAD

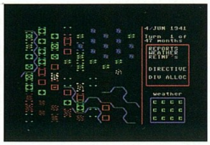
Akinek volt Spectrumja vagy bármilyen Commodore játékgépe, egészen biztosan találkozott a régi idők legjobb körökre osztott stratégiájával. A Laser Squad az akkori játéktervezés csodája volt: kedvünk szerint felfegyverzett cyber-kommandósainkkal 5 (illetve a második részben 7) pályán lehetett irtani az ellenséges bűnözőket, droidokat, vagy éppen földönkívülieket. Ezeken a térképeken „hot seat" üzemmódban egymás ellen is lehetett játszani, és a Laser Squad ezzel vált igazán kategóriájának királyává. 1992-ben a PC, VGA grafikájú verzió is megjelent, érdemleges újítás nélkül, viszont annak az embernek az irányításával, aki később valami UFO nevű teljesen ismeretlen rétegjátékkal próbálkozott a piacon.



(www.the-underdogs.org)

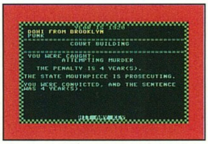
...15 ÉVE: AZ SSG-JÁTÉKOK

SSG, azaz Strategic Studies Group. A név egy másik hárombetűssel (Strategic Simulations Inc - SSI) együtt valaha egyet jelentett az igényes stratégiai játékkal. 1987 különösen jó termés volt: a Decisive Battles of the American Civil War 1-3 és a Russia: The Great War in the East is ekkor jelent meg. Hexatáblás, körökre bontott, akkoriban meglehetősen bonyolultnak számító gazdasági menedzsmentet használó programokat tessék elképzelni, kifejezetten ronda karakteres grafikával. Koncepciója sokban emlékeztetetett a későbbi Battle Isle-sorozatára. **(web.externet.hu/sk/c64)**

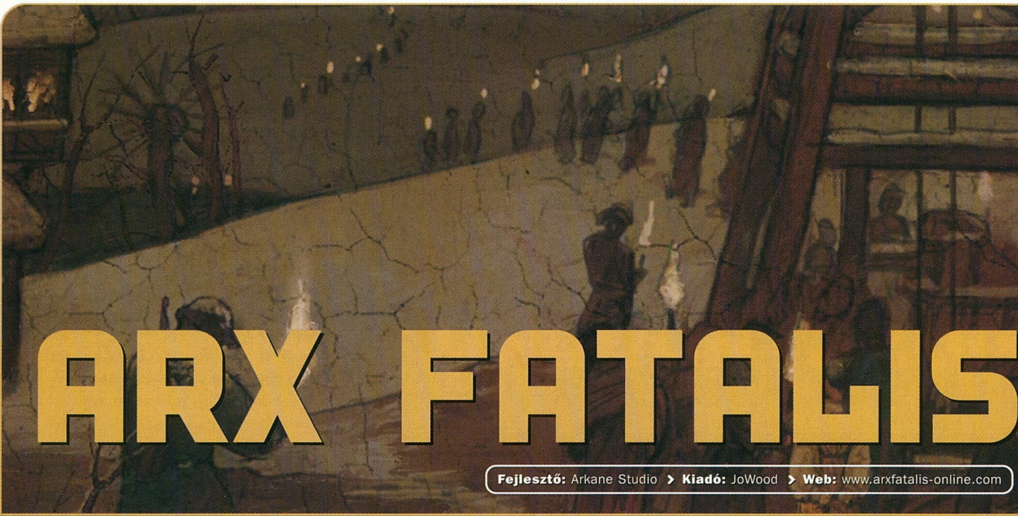


...20 ÉVE: GANGBUSTERS

1982-ben még nem nagyon voltak stratégiai játékok, ez a műfaj néhány menedzserprogramban kimerült. Ilyen volt a Gangbusters is, amely szöveges feleletválasztásra épült, témaválasztásával mégis sikerült kora egyik ászának lennie. A játékos egy maffiacsalád fejeként virágoztathatta fel a famíliát bírókat megvesztegetve, védelmi pénzt szedve és hasonló gonoszságokat művelve. 2-6 játékos szórakozhatott ezzel a Commodore-ra vitt társasjátékkal, és mivel gépi ellenfél nem volt, a Gangbustersben tisztelhetjük az egyik első „csak multi"-játékot.



(web.externet.hu/sk/c64)



ARX FATALIS

Fejlesztő: Arkane Studio > **Kiadó:** JoWood > **Web:** www.arxfatalis-online.com

Aki még emlékszik az Ultima Underworld sorozat korszakalkotó epizódjaira, az két dologban lehet biztos: 1. lassacskán megöregszik. 2. ismeri azt a játékot, amelyik megalapozta az elsőszemélyű szerepjátékok jövőjét. Azóta sok idő telt el, a bélyegméretű, szoftver hajtotta háromdimenziós játékteret teljes képernyős, hardvergyorsított poligonhalmaz váltotta fel, az összetett, tapasztalt játékosok számára is kihívást jelentő játékmenetet pedig már-már végletekig egyszerűsített, egy-két nap alatt végigjátszható történetté butították.
Ennek ellenére nincs okunk panaszra, mostanában épp elég program jelenik meg, hogy kitöltsék szabadidőnk majd' minden percét, és olykor feltűnik egy-egy gyöngyszem is, mely hosszabb időre képes a képernyő elé szögezni a kalandéhes közönséget. Ez az Arx Fatalis, gyöngyszem; sőt, több annál: barbár királyi ékszer!
Hadd magyarázzam meg ezt a kissé izzadtságszagú hasonlatot. Ékszer, mert gondos kezek munkálták olyanná, amilyen, ám barbár, mert ugyanakkor a készítők az üres csillogással szemben a belső értéket részesítették előnyben, majdhogynem durva egyszerűségével tették még csodálatosabbá az alkotást.

A KÜLCSÍN. Ideális példa erre a kinézet. A játék mindenféle felbontást támogat az alapvető 640x480-astól egészen a csak nagyzolást szolgáló 1600x1200-ig. Ráadásul emberinek mondható méretekben teljesen hétköznapi gépen is kiválóan fut, nem kell neki 3GHz-es processzor és huszadik generációs grafikus kártya az elfogadható sebesség eléréséhez.

A színezett fények, a részletgazdag textúrák, a bump mapping és még számtalan egyéb különleges effektus pedig épp eléggé feldobja a föld alatti világ hangulatát, hogy a játékos időről időre lelassítson a nagy rohanásban, és pár pillanatot áldozzon a helyszínek megcsodálására (ld. ékszer).

A tereptárgyak esetében a változatosság is gyönyörködtet, a szörnyek és egyéb karakterek folyamatos mozgása szintén semmi kivetnivalót nem hagy maga után, ellenben kinézetük kissé elnagyolt, szögletes (ld. barbár). Ennek köszönhetően, legyen a többi tényező bármily szép is, ha előzetes ismeretek nélkül kellene megsaccolnom, mikor jelent meg a játék, egy-két évvel ezelőtti dátumot mondanék.

A hangzás terén sem voltam teljes mértékig elégedett, mert bár a barlangokat benépesítő lények párbeszédei mindig érdekes színfoltot jelentettek, és a csaták zajai is életszerűnek hatottak, a készítőknek annyira azért nem kellett volna ragaszkodniuk valószerűséghez, hogy a háttérzenét megspórolják. Jó, jó, az ember ne akarjon klasszikusokat hallgatni, miközben szörnyetegektől hemzsegő labirintusban kószál, de időről időre nem ártott volna valami pergő ritmussal megtörni a lépteink és a falakról csepegő vízcseppek zajának monotonitását.

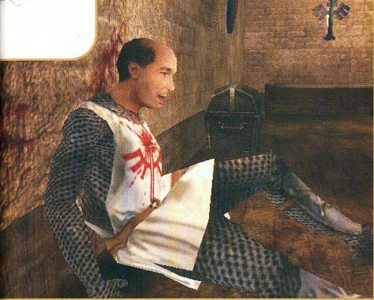
ÉS A BELBECS. Ez lenne tehát a „barbár ékszer", most következik a hasonlat „királyi" részének bemutatása: a történet.

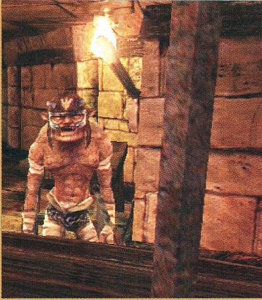
A készítők ügyes módszert választottak háttértörténet elmesélésére. Hosszas bevezető animáció vagy a kézikönyv oldalait megtöltő szóáradat helyett egyszerűen amnéziás emberkét neveztek ki főhősnek, így a játékos vele együtt tanulhatja meg a világ működését.

A kaland kezdetén egy szál alsónadrágban tér magához (mármint a hős), ráadásul a goblinok börtönében, ahonnét a szomszédos cella lakójának útmutatása alapján tud csak kitörni. Eközben nagyjából meg is ismerkedik a legfontosabb tevékenységekkel, melyekre később szüksége lesz, felkészül az igazi megmérettetésekre.

Márpedig az lesz épp elég, harcokban is bőven lesz része – noha a már levágott lények helyébe nem kerülnek újak, így a megtisztított területeken biztonságosan lehet közlekedni –, de fejtörőkben sem lesz hiány. Ezek olykor már túlságosan is kemény feladat elé állítják a játékost – legalábbis a mai mércéhez képest. A szerepjátékok hajnalán nem ment ritkaságszámba, hogy a kalandozók napokig, vagy hetekig gondolkodjanak egy-egy rejtvény megoldásán, ma azonban kevés embernek van erre ideje, vagy épp kedve.

Aki viszont igazi kihívásra vágyik, megtalálhatja a számítását. Végre kiélheti a lebutított játékokból hiányzó kapcsolókeresgélő, gombnyomkodó hajlamát, föl-le rohangászhat az árusok között, hogy egyikükből kihúzza a keresett információt, hosszú perceket tölthet üres és unalmas folyosókon baktatva, hogy megérkezzen a még felderítetlen területekre, ahonnét aztán gyakorta vissza kell térnie a városba eladni az összegyűjtött zsákmányt... Szóval csomó min-








den olyan tevékenységet végezhet, amit mára gondos kezek kigyomláltak a programok java részéből, mert nem tetszett a nagyközönségnek.
Az igazi rajongók azonban tudhatják, hogy ezek a dolgok nem minden esetben rosszak. Néha kimondottan jól esik elakadni egy ideig ahelyett, hogy mindig csak előre haladnánk, ha pedig minden kötél szakad, ott vannak a fórumok, ahol meg lehet beszélni a gondokat másokkal, így még némi közösségi szellem is társul a programok mellé.

De nem akarok túl messzire menni az érzelgős szólamok hangoztatásában, inkább visszatérek az objektív valósághoz, és megkezdem a fontosabb tudnivalók bemutatását.

HŐS SZÜLETIK. Mint minden valamirevaló szerepjáték, természetesen ez is karaktergenerálással kezdődik, melynek során el lehet osztani pár pontot a négy elsődleges tulajdonságra, és még néhányat a képzettségekre. Ehhez nem árt tudni, mi mire való, illetve mire érdemes költeni.

Az erő határozza meg, csapásaink mekkora sebzést okoznak közelharcban, befolyásolja a támadás sikerességének esélyét, némileg hozzájárul a tárgyismeret elsajátításához, valamint ettől függ, hogy emberünk milyen nehéz páncélzatot bír el.

Az ügyesség sokkal változatosabb vonzatokkal rendelkezik. Természetesen jelentős szerepe van mind a közelharci, mind a távolra ható támadások sikerének számításában (bár az erő ebből a szempontból meghatározóbb), a gyorsaságban, ettől függ, mekkora eséllyel okozunk kritikus sebet az ellenfélen, hozzájárul a lopakodás, technikai érzék és tárgyismeret képességek elsajátításához.

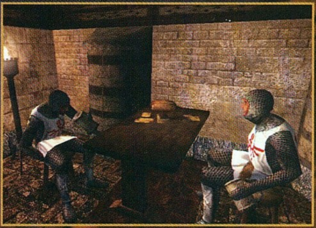
A mentális erő főként a varázslók számára létfontosságú, de jól jöhet az ezermester beállítottságúaknak is. Befolyásolja a mágiavédelmet, a manna mértékét, illetve jó néhány képzettséget, úgy, mint technikai érzéket, intuíciót, tárgyismeretet és a karakter kapcsolatát a szellemi világgal.

A kitartásnak lényegesen egyszerűbb hatása van: javít a fizikai és méreg elleni védelmen, illetve meghatározza az életerőpontok mennyiségét. Ez a következő képlet szerint számítható ki: a hős aktuális szintjénél eggyel magasabb számot szorozz meg a kitartás kétszeresével. Ily módon például kettes szinten tízes kitartás hatvan pontot jelent.

Bár mostanáig még nem sikerült teljesen végigjátszanom a játékot, eddigi tapasztalataim és az összegyűjtött anyagok alapján úgy tűnik, nem számít, buta, de erős barbárral, fizikailag gyenge, de szellemileg hatalmas mágussal, avagy lopakodásban jártas tolvajjal próbálunk-e szerencsét, bármelyik út sikerre vezet.
Ez utóbbi kaszt ugyan sokkal nehezebb a másik kettőnél, ám jóval több szórakozást is jelent. A történet elején például az első igazán komoly összecsapásra két goblin őr ellen kerül sor. Ezek rendesen földe tudják pofozni a gyengébb emberkéket. Ha azonban az árnyékos sarokban meglapulva kihallgatod beszélgetésüket, megtudhatod, egyikük mindenfelé elhagyja mosatlan edényeit, amitől a társa idegbajt kap. Ezt kihasználhatod, ha valamelyik közeli teremből ellopod az asztalon hagyott tálkát, és míg a goblinok nem figyelnek, becsempészed a szobába. Akkora csetepaté tör ki a két őr közt, hogy még a föld is beleremeg, neked pedig csak a csatától meggyengült túlélővel kell elbánnod.
De térjünk vissza a tulajdonságokhoz. Mint mondtam, mindegy, a három közül melyik karakterfajtát választod, azonban hamar le kell tenned valamelyik mellett a voksod, mert ha nem specializálódsz idejekorán, az embered később használhatatlanná válhat. Ne akarj egyszerre páncélos lovag és hírhedt zsebmetsző lenni, mert ebből csak középszerű harcost és mihaszna börtönlakót hozhatsz ki végeredményül.

MIRE VAN HÁT SZÜKSÉG? A harcos ugyebár közelharcban fog jeleskedni, tehát képesnek kell lennie a nehéz fegyverzet viselésére. Ehhez legalább tizennégyes erő kell, azzal már elbírja a lemezvértet is.
Természetesen meg kell tanulnia a közelharc és a védekezés trükkjeit is, de nem árt, ha a tárgyismeretre is áldoz pár pontot, mert ha nem képes felismerni egy kardot a formájáról, használni sem tudja majd. (Gyakorlatban ez annyit tesz, hogy az ismeretlen tárgyakat nem használhatja, a játékban viszont nincs senki, aki beazonosítaná számára ezeket.)
A technikai érzék abban az esetben hasznos, ha nem akarja, hogy zárak állják útját, de ez csak másodlagos fontosságú lehet a többi képzettséggel szemben. Akkor már inkább említést érdemel a varázstudás, mert eljön majd az idő, mikor a puszta acél kevésnek bizonyul egyes ellenfelekkel szemben.
A mágikus alkatúak is jól teszik, ha fordítanak pár pontot a fegyverhasználat elsajátítására, mert kezdetben nem sok hasznát veszik a varázslataiknak, hacsak nem fáklyákkal kell szembeszállniuk, lévén eleinte kizárólag világgyújtó bűvigével ismerkedhetnek meg.







Ellenben amint lehet, rá kell állniuk a varázslás művészetének megismerésére, mert ettől függ, hányadik szintű varázslatokat lesznek képesek alkalmazni. (Tízszázalékonként jár egy szint.)

Emellé kiválóan alkalmas a védekezés tulajdonság, mely megóvja őket a szörnyek karmaitól, míg kétségbeesetten próbálkoznak a bűbáj mozdulatainak végrehajtásával.

És ha már ez a pár képzettség elegendő az üdvözüléshez, el lehet gondolkodni, mi egyebet tanuljon meg bátor misztikusunk. Továbbra is hasznos lehet a tárgyismeret, de az intuíció sem elhanyagolható, mellyel könnyen fel lehet fedezni a csapdákat, titkos járatokat, sőt, adott esetben a láthatatlan karaktereket, ezen kívül jobb árakat lehet kialkudni a boltosoknál.

Elméletileg fontos lehet a túlvilági kapcsolat, mely gyorsabb mannaregenerációval segít, illetve magas szinten megmutatja a lények pozícióját a térképen, csata közben pedig az ellenfelek életerejét, a gyakorlatban viszont – szerintem – haszontalan.

Utoljára maradt a tolvaj, akinek mindenhez illik konyítania egy keveset. Lévén, nagy ügyességre van szüksége mestersége gyakorlásához, őt elsősorban távolsági fegyverek használatára érdemes okítani, de nem kell túlzásba vinni a dolgot, mert sok fontosabb képzettség is akad. Mindenek előtt a lopakodás, mely nevéből adódóan a rejtőzködésben, a halk járásban, és ezekből kifolyólag a hátba szúrásban fejti ki hatását. De van még egy előnye: tisztes polgároknak nekimenve magas szinten átkutathatjuk zsebeiket mindenféle értékes holmi után. Nincs jobb, mint lelopni az őrről a páncélt, vagy kikapni a bankár kezéből a széf kulcsát. :)

Ötletek tárháza. Ha túlesel a karaktergenerálás első nehézségein, hozzáfoghatsz a nagy kalandhoz. Ennek során jóval több kihívással kell megbirkóznod, mint amit az ellenfelek fegyverei jelentenek, működő világ részévé kell válnod. Élned kell minden lehetőséggel, amit az nyújt neked, márpedig bőven lesz módod a kísérletezésre.

Csak hogy a leghétköznapibb példát említsem, rendszeresen meg kell tömnöd a főhős hasát. Sajnos az Arx Fatalisban az ételek nem csak az elvesztett életerő visszaszerzését szolgálják, ha emberünk bizonyos időközönként nem nyel le legalább egy pár szelet kenyeret, elkezd gyengülni, és végül éhen pusztul. Ezt elkerülendő mindent föl kell falnod, ami csak az utadba kerül az almától a patkánybordáig, de a húsféléket nem csak úgy nyersen, hanem előbb tűzön megpirítva. Ehhez lobogó tábortüzet kell keresned, vagy varázslat segítségével neked magadnak gyújtanod egyet, és a közepébe hajítanod a nyers ételt.

Az igényesebbek saját szakácsműhelyt is berendezhetnek. Például a pite elkészítésének receptje a következő: végy egy üveg vizet, és öntsd rá egy adag lisztre. Az így kapott tésztát nyújtsd ki sodrófával, majd süsd meg nyitott tűzön. Kívánság szerint a sodrás helyettesíthető pár szelet alma hozzáadásával, ez esetben jóval ízletesebb édesség készíthető.

A kotyvasztás azonban nem merül ki a konyhaművészet remekeiben, varázsitalok is készíthetők. A gyógyitalhoz például mozsárban össze kell zúzni a vízililiom virágát, majd üres üvegbe tölteni, és a desztilláló műhelyben lepárolni. Hasonlóképp készíthető méreg páfrányból, ellenméreg gyógynövényből, mannaital hajnalkából és láthatatlanító főzet hóvirágból.

Jó, mi? De miért ne emelnénk magasabb szintre tudományunkat, mondjuk, harci eszközök feljavításával? Ehhez sajnos előbb varázslóvá kell válni, mivel csak a nyolcadik szintű mágusok képesek elmondani a delejezéshez szükséges bűvigét. Ezzel viszont nagyon komoly előnyre lehet szert tenni az ellenfelekkel szemben, hisz már az első termek egyikében is lehet találni párat Amikar sziklájából, mellyel bármely páncél vagy fegyver törhetetlenné tehető, de gólemszívvel akár paralizáló hatást is kiválthatunk kardunkból (tanácsos a pengébe illeszteni, jó messze a markolattól. :)

Mint a fentiekből kitűnik, a készítők rengeteg érdekességet beépítettek játékukba. Lépten-nyomon újabbnál újabb ötletek bukkannak fel a semmiből feldobva az amúgy is kiemelkedően jó hangulatot. De hogy valami negatívumot is említsek, sajnos bent maradt pár programhiba, melyek megkeseríthetik a kalandozók életét. Gondolok itt véletlenszerű fagyásokra, hardverkompatibilitási gondokra, ilyesmire. Ám dicséretére legyen mondva az Arkane Studio gyermekeinek, a hivatalos honlapon gombamód szaporodnak a patch-ek, melyek a fent említett gondokat hivatottak orvosolni.

Javaslatom: várj még pár hetet, míg sikerül a stabilitáson javítani, aztán gondoskodj pár hét szabadságról, és ülj le ezzel a programmal játszani, nem fogod megbánni. ■ **Bird**

> **Értékelés**

86%

grafika	22/25
zene/hang	10/15
játékélmény	36/40
kategórián belül	13/15
összhatás	5/5

> **CD melléklet**

csalás háttérkép javítás demo

> **Minimum gépigény**

PIII500, 128MB RAM, 800MB HDD, D3D

> **Aréna**

Wizardry 8	92%
Icewind Dale	90%
Baldur's Gate 2	95%

CSALÁSOK

ICEWIND DALE

A csalások megegyeznek az Icewind Dale: Heart of Winter játékban használhatókkal, melyek lapunk idei 10. számában megtalálhatók. Az ott közölteket most kiegészítjük egyetlen kóddal. (Kód bevitele a CTRL+TAB után.)

CHEATERSDOPROSPER:CreateItem(„XXXX");

Egy tárgyat tudunk ezzel megidézni, melynek azonosítóját kell az XXXX helyére behelyettesíteni. A tárgyak listája:

SCRL1Q	Scroll of Vampiric Touch
SCRL04	Protection from Cold
SHLD06	Large Shield +1
SW1H01	Bastard Sword
SW2H01	Two Handed Sword
WAND02	Wand of Fear
XBOW03	Heavy Crossbow of Accuracy
AMUL01	Necklace of Missiles
AROW07	Arrow of Dispelling
AX1H01	Battle Axe
BELT02	Golden Girdle
BLUN05	Mace +1
BOLT02	Bolt +1
BOOK03	+1 Con
BOOT01	Boots of Speed
BOW01	Composite Long Bow
BRAC06	Gauntlets of Ogre Power
BULL02	Bullet +2
CHAN06	Mithril Chain Mail +4
CLCK02	Cloak of Protection +2
DAGG03	Dagger +2
DART02	Dart +1
HALB02	Halberd +1
HAMM03	War Hammer +2
HELM03	Helm of Glory
MISC35	Horn Coral Gem
POTN03	Potion of Hill Giant Strength
PLAT05	Full Plate Mail +1
RING01	Ring

ANNO 1503

Szövegszerkesztővel nyissuk meg az **Anno1503\Data\Bgruppen.dat** nevű fájlt.

Keressük meg benne az árukat tartalmazó részt, majd tetszés szerint emelhetjük meg az árakat.

ROLLERCOASTER TYCOON 2

Változtassuk meg egy vendég nevét az alábbiak közül, hogy a kívánt eredményt elérjük:

Chris Sawyer	fotós vendég
Simon Foster	művész vendég
Tony Day	éhes vendégek
John Wardley	„Húdehűha!" gondolja a vendég
John Mace	dupla belépőt fizetnek
Damon Hill	gyorsabb Go-Kartok
Michael Schumacher	még gyorsabb Go-Kartok
Mr Bean	lassabb Go-Kartok

Több vendégnek is adhatjuk ugyanazt a nevet oly módon, hogy a kis- és nagybetűk sorrendjében írunk eltérőt. (Pl.: Chris Sawyer és CHRIS SAWYER) Helyezzünk el egy **„No Entry"** táblát a bejárathoz, háttal a bejáratnak. A vendégek nem fognak soha elmenni, bár eltévednek, és hazavágynak.

AGE OF MYTHOLOGY

Az előző számban szereplő csalásokat továbbiakkal egészítjük ki. Továbbra is játék közben enter, a kód, majd ismét enter.

MOUNT OLYMPUS	teljes kegyeltség
CHANNEL SURFING	a következő pályára ugrik
L33T SUPA H4X0R	gyors építés
FEAR THE FORAGE	járó bogyóbokor
BAWK BAWK BOOM	csirke meteor
IN DARKEST NIGHT	éjszakára vált
RED TIDE	a víz vörösre vált

JAMES BOND 007 NIGHTFIRE

A csalások engedélyezéséhez nyissuk meg a **C:\Program Files\EA Games\Nightfire Demo\Bond\autoexec.cfg** fájlt, melynek végéhez a következő sorokat adjuk hozzá:

sv_cheats 1

console 1

A játékban ezután a ~ (hullám) billentyűvel nyithatjuk meg a konzolt, ahol a program az alábbi kódokat fogadja el csalások kiváltására:

-god	isteni képességek
noclip	át a falakon
notarget	láthatatlanság
fly	repülés
map m3_japan01	
map m3_japan02	
map m3_japan03	
map m3_japan04	

TERMINATOR RAMPAGE

Ha joystick van a gépre kötve, a csalások nem működnek ebben a játékban.

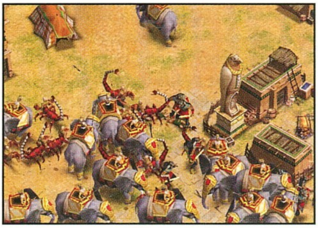
Tartsuk nyomva az RGKO billentyűket, majd:

CTL+1	teljes térkép
CTL+2	minden fegyver
CTL+3	korlátlan lőszer
CTL+4	sebezhetetlenség
CTL+5	belépőkártya a következő szintre

FORCE 21

Kódok:

Polytheism	mindenkinek sérthetetlenség
Chessmatch	100%-os radar
Killenemy	minden ellenfél a pokol bugyrába megy
Neon	minden tankot sárga háromszöggel jelöl
Amazon	fák eltüntetése
London	nincsenek felhők
Gameoverman	győzelem



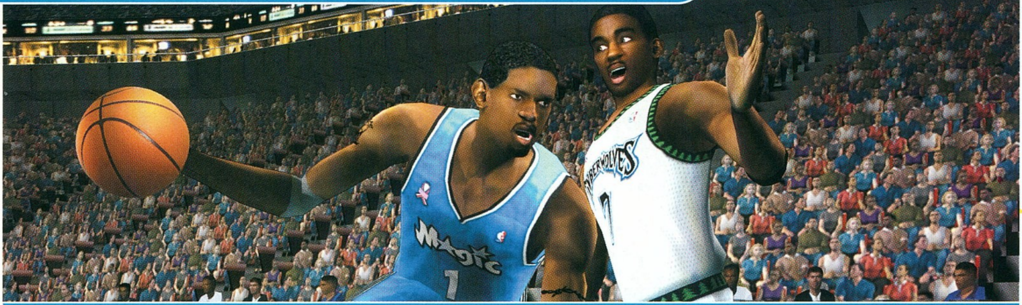
GHOST RECON ISLAND THUNDER

A játék indítása után lépjünk be a konzolba (numerikus enter), majd írjuk be a kódokat.

cisco	adott feladat teljesítése
refill	minden tárgyat megkapunk
rumbleoff	a rázkódó képernyő kikapcsolása
quit	kilépés a játékból
run	gyorsabb mozgás
superman	isteni képességek
shadow	láthatatlanság
autolose	a küldetés elvesztése
mark	helyzet bejelölése a térképen teleportáláshoz
extremepaintball	festéklövészet
loc	jelenlegi helyzet jelentése
boom	képernyőrázás
god	öngyilkosság
rock	ellenséges bázis elfoglalása
teamsuperman	egész csapatnak isteni képességek
teleport	teleportálás
spawn	teleportálás egy előre meghatározott pozícióba
ammo	korlátlan lőszer
autowin	győzelem

NBA LIVE 2003

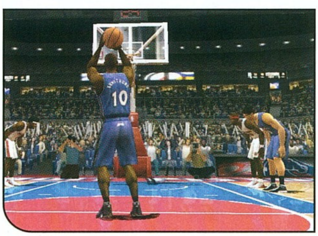
Fejlesztő: EA Canada > **Kiadó:** EA Canada > **Web:** www.easports.com



Minden korábbi verziónál szebb grafikájú, realisztikusabb hanghatású és egyre inkább valósághű játékmenetű az EA Sports évről-évre megjelenő kosárlabdajátékának legújabb darabja, a nemrégiben kiadott NBA Live 2003. Igaz, ezt az EA gondozta sportjátékokról minden megjelenés alkalmával elmondhatjuk, úgyhogy már senki meg nem lepődik efféle kijelentés olvastán. Csakhogy az észak-amerikai bajnokság eseményeit földolgozó játék ezúttal tényleg nagyszerűre sikeredett, és már előrevetíti, négy-öt év múlva milyen fantasztikus élményt nyújtanak majd a számítógépes játékok.

Na, persze, már a 2003 is kiváló szórakozást nyújt, és véleményem szerint az EA Sports ez évi termése közül ez az igazi telitalálat. Pedig ez nagy szó, hiszen a FIFA is nagyon jó lett, hát még az NHL. De egyik sem olyan csúcs, mint az NBA. Bár már itt meg kell említeni: a csúcs jelző abban az esetben jut érvényre, ha az embernek van odahaza olyan gamepadje, amelyen két analóg irányítókar is található. Ezzel a szerkezettel lehet ugyanis elővarázsolni az igazán valósághű mozdulatokat (mindezekről később), egyébként meg a hagyományos (Gravis Gamepad Pro) játékvezérlőkkel rendelkezők egy „jó, jó, de analógkarral biztosan jobb" frázissal jellemezhető programot kapnak.

Hogy gyorsan letudjuk az általános penzumot, elmondjuk: a játék főmenüjében minden benne van, aminek benne kell lennie. Választhatunk barátságos meccset (Exhibition game), végignyomhatunk egy teljes szezont (Season), de ha kedvünk tartja, csak a rájátszás (Playoffs) küzdelmeit izguljuk végig. Lehetőség van, mondjuk úgy, menedzserkedni (Franchise), internetes bajnokságban indulni, tengerparton, teremben és a város betonpályáján egy az egy ellen (One on one) játszani, és szerencsére nem maradt ki a 2003-ból, ami nagyon hiányzik az NHL-ből meg a FIFA-ból: gyakorolhatunk kedvünkre (Practice). A többi opcióra nem fecsérelném a helyet, legyen elég annyi, hogy végletekig részletes információkat kaphatunk a játékosokról, hogy az irányítógomboktól kezdve a játékmenet utolsó részletéig valóban mindent, de mindent beállíthatunk (hogy ebben a részben ne csak jót mondjak: már maga a menü külleme sem nyerte el a tetszésemet, hát még az, hogy a nyilak meglehetősen kicsik lettek).



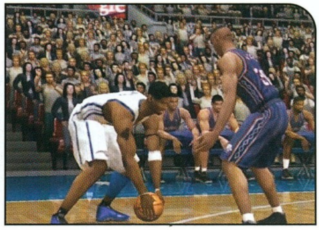
Miután elkezdtük a játékot, csodálatos kép tárul elénk, a sötét játékoskijáróból jönnek elő a megasztárok, közben tombol a zene, fényképezőgépek vakuja villog, aztán bemutatják őket, Kobe Bryant pacsizik Shaquille O'Neallel, öklök verődnek egymáshoz, és már fönt is a labda a magasban, ugranak is a centerek, hogy megkezdődjön a küzdelem.

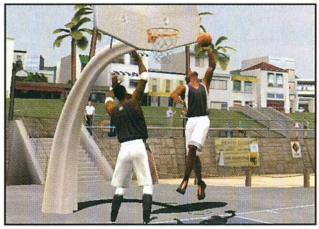
Akinek van a már fentebb emlegetett analógkaros gamepadje, annak aztán most leesik az álla. Az EA Sports tudniillik megalkotta az úgynevezett Freestyle Controlt, amelynek segítségével szinte nincs olyan kosárlabdapályán látható mozdulat, amelyet ne tudnánk megvalósítani. A kézikönyvben egyszerűen csak forradalmi újításnak nevezett lehetőséggel irányított játékosunk mindkét karját külön kezelhetjük, a labdát akár egyik tenyerünkben tartva magunk mögé dughatjuk, az apróbb termetű irányítókkal hihetetlen labdakezelést, a magasabb erőcsatárokkal ámulatba ejtő dobásblokkolást, amúgy meg különféle zsákolásokat és rengeteg trükköt, cselt, labdalopást, ijesztő mozdulatot vihetünk monitorra. Pazar! Noha hagyományos irányítóval is megvalósíthatunk ezek közül néhányat, a mozgás nem megy olyan flottul, mint az analógkarokkal. Például: amikor a hárompontos vonal előtt kézbe kapjuk a labdát, a Gamepad Próval is megtehetjük, hogy előregörnyedve szinte lerakjuk a labdát a földre, de utána a kosarasunk abban a pózban marad egy rövid ideig. Az analógos eszközzel ellenben körkörös mozdulattal a parketta felé vihetjük a labdát, hogy azonmód elvégezzük a megindulást imitáló lábcselünket, ekkor a védő kissé eltávolodik tőlünk, majd egy hátrasasszé után, immár tiszta dobóhelyzetből megkíséreljük három pontot szerezni.

Igaz, igencsak időigényes elsajátítani e mozgásokat – kivált az olyan cselművészekkel, mint amilyen Jason Kidd, aki állítólag számos egyedülálló trükköt képes megcsinálni –, lévén a hát mögötti labdalepattintás például egyfajta J betűt mintázó analógkar-mozdítást igényel, mindenesetre a látvány csodás, ezért pedig illik gyakorolni.

Mindenesetre annak sincs komolyabb oka búslakodni, akinek momentán nincs módja venni ilyen



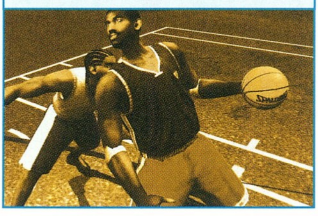




gamepadet, mivel a játék a nélkül is élvezetes. Már csak annak okán is az, hogy az NBA Live 2003 harminc új animáció segítségével adja vissza a valós, palánk alatti csaták hangulatát, hogy megannyi zsákoló animáció került a játékba, és hogy – a hivatalos honlap, valamint a kézikönyv szerint – legalább ötven új jelenet fűszerezi a hangulatot: az edző reklamál, veszekszik a játékosaival, a bíró ellenőrzi, időn belül esett-e a kosár. Ami igencsak megfogott

> AZ ELSŐ KOSÁR

Noha azt nem lehet tudni, hogy ki volt az az ember, aki a kosárlabda sportág történetének első kosarát elérte, az biztos, hogy 1891 decemberében dobta. És az is biztosra vehető, hogy a sprinsfieldi Keresztény Ifjak Egyesülete iskolájában tanuló tizennyolc diák meccsén történt, mikor is barackkosarat erősítettek az egyik balkonra, hogy a helyi tornatanár által kitalált játékot kipróbálják. Dr. James Naismith-nek hívták az illetőt, ő volt az, aki megálmodta a versengést, amelyben a szépség, a mozgékonyság és a csapatmunka előnyben részesül a nyers erővel szemben. Akkor még nem sejtette, milyen jelentőségű sport alapjait teremtette meg.



még, az a szereplők arc- és szemjátéka. Személyi hiba esetén széttárt karral vitatják az ítéletet, a szakvezető lehajtott fejjel sandít a pályára szoros eredmény esetén (jó, hogy nem verejtékezik!), egyébként pedig a játékosok mosolyognak, zsákolás közben tátott szájjal ordítanak. E helyütt kell megjegyeznem, hogy ezek az animációk jók is, szépek is, ám akadnak közöttük felettébb bosszantók is: az izgalmakat nehezen viselő edző felpattan a kispadról, és a vonal mellett kezd szaladgálni. Ekkor az egyik játékos csöndben elfoglalja a helyét, az edző meg, miközben nézi a meccs eseményeit, hátrálva visszaül. Persze, nem tud, így valamennyi, köztük a monitor előtti hús-vér játékos hahotázik. Utóbbi az első, talán a második esetnél. Amikor viszont egy mecscsen ezredszer fordul elő mindez, akkor már roppant unalmas. És ugyanez a helyzet, amikor a kameramant viccelik meg a cserék – még fél perccel a meccs vége előtt 101:101-es állásnál is –, nem beszélve arról, mennyire röhejes, amikor a kispadról a pályára rohanó Michael Jordant, vagy O'Nealt az edző még visszarendeli egy-két jó tanács erejéig. Egyébként mindegyik csere esetén ez játszódik le.
Ha már a negatívumoknál tartunk: az öt (Rookie, Starter, All-star, Superstar, Default – utóbbinál mi állíthatjuk be részletesen a játékmenetet) nehézségi szint közül a két legnagyobb kihívást sejtető beállításnál képtelen voltam ötven százalékos dobásmutatónál rosszabbat elérni, ami a valóságban már kifejezetten jó teljesítménynek számít, de volt példa a meccs végi hetven százalékra is. A gép még ennél is pontosabban céloz, és főként akkor, amikor szorul a hurok a torkán. Legalább tizenöt ponttal kell vezetni az utolsó két-három percben ahhoz, hogy megnyerjük meccset. Általában az történik ugyanis a végjátékban, hogy a gép mintha meghibbanna, összevissza szaladgál, majd beleáll a triplába, és tökéletesen végrehajtja a dobást, még akkor is, ha hárman veszik körbe. A számítógép irányította ellenfél így könnyedén ledolgozhatja akár a kétszámjegyű differenciát is. Mondanom sem kell, mennyire nem valóságos, egyúttal lélekromboló az ilyesmi. Megesik aztán, hogy kiélezett szituációban a számítógép irányította ellenfél annak dacára kiveszi emberünk kezéből a labdát, hogy az két kézzel szorítja azt a hasához.

VÉGÍTÉLET. Az NBA Live 2003 a negatívumok ellenére is pompás program. Élvezetes hagyományos módon játszva, de az igazi az, amikor a Freestyle Control lehetőségeit kihasználjuk. Ezáltal már valóban a New York-i Madison Square Garden parkettáján érezhetjük magunkat. Az elkövetkező részekben alighanem a grafika és a hangok csinosítgatása mellett a Freestyle Control kap majd mind jelentősebb szerepet. Ám a játék már most szuper, és nagy-nagy erénye, hogy a szabadkezű irányítás nélkül is iszonyatosan élethű. ■ **ROB**

> ÉRTÉKELÉS

87%

grafika	22/25
zene/hang	12/15
játékélmény	35/40
kategórián belül	14/15
összhatás	4/5

> CD MELLÉKLET

csalás háttérkép javítás demo

> MINIMUM GÉPIGÉNY

PIII500, 128MB RAM, 500MB HDD, D3D

> ARÉNA

NBA Live 98	85%
NBA Live 99	83%

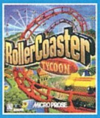
ROLLERCOASTER TYCOON 2

Fejlesztő: Chris Sawyer › **Kiadó:** Infogrames › **Web:** www.rollercoastertycoon2.com



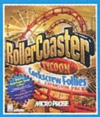
Amikor először elindítottam a RollerCoaster Tycoon II-t, csak azért hittem el, hogy amit látok, az új program, mert emlékeztem rá, a cím mögött ott volt az a bizonyos kettes. Ugyanis a több milliós eladási rekordot elért alapprogram folytatása most, csaknem 4 évvel később pontosan úgy néz ki, mint az előző. Első pillantásra mintha mi sem változott volna... Vajon nem túlzás ezt második résznek titulálni? – merült fel bennem a kérdés szinte azonnal.

› 1999 – ROLLERCOASTER TYCOON



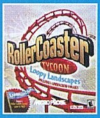
Chris Sawyer első vidámpark-szimulátora, mely több millió példányban kelt el világszerte, nem véletlenül. Az 1994-ben megjelent Transport Tycoon sémájára készült RCT igazi örökzöld.

› 1999 – CORKSCREW FOLLIES



Az első kiegészítő, mely új hullámvasutakat, játékokat, zenéket, küldetéseket és egyéb fejlesztéseket tartalmazott tökéletesítve az alapprogramot.

› 2000 – LOOPY LANDSCAPES



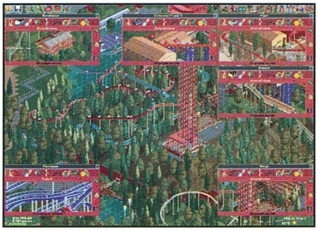
A szokásos újítások (hullámvasutak, boltok, játékok) mellett a küldetések között megjelent két angliai valós park is, és a díszletek palettája is bővült – jeges, középkori és marsi környezet.

QUASIMODÓT IS MEG LEHET SZERETNI. Bár mindig hangsúlyozom, hogy a szépség nem minden, mégis úgy gondolom, hogy 2002 végén ilyen grafikával programot megjelentetni merészség. Chris Sawyer azt nyilatkozta, azért maradt a régi design mellett, mert a jelentős grafikai változásnál fontosabbnak tartotta a tartalmi rész erősítését (interaktivitás, szerkesztés, tervezés, játszhatóság), ráadásul a változtatás csaknem százezer 3D-s tárgy és kb. ötezer parklátogató megjelenítését kívánta volna. Részben igaza van, de pont a design miatt érezni úgy, hogy a RCT 2 nem új fejezet a program történetében, csupán egy nagyobb, önállóan is játszható kiegészítőnek felel meg. Ez három és fél év elteltével egyértelműen csalódást fog okozni a rajongóknak.

Azonban ha eltekintesz a grafikától, és mégis belevágsz a Vidámpark-szimulátor által kínált kihívásokba, kellemesen fogsz csalódni. Valóban rengeteg változás és fejlesztés teszi teljessé a játékot, melybe bekerült 25 Six Flags hullámvasút terve is, sőt megtalálható 5 valós vidámpark modellezése is a küldetések között. Az élmény még nagyobb, ha nem játszottál az elődökkel.

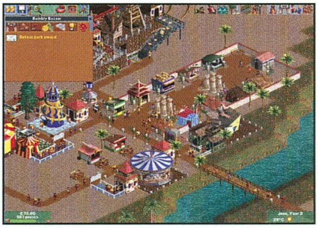
A RCT2-ben már nem kell sorban teljesíteni az egyes küldetéseket, bármikor választhatod bármelyiket, ahogy neked tetszik – a csoportok: kezdőknek, haladóknak, profiknak, „valódi" parkok és egyebek. A küldetések teljesítésének kondíciói változók, pl. meghatározott látogatószám elérése néhány év alatt, adósság visszafizetése és a park X értékének elérése, bizonyos bevételtípusból (pl. árusok forgalma) adott havi összeg teljesítése, x nagyon izgalmas hullámvasút építése, továbbá ezekhez jönnek még a nehéz fokozatban a megkötések (pl. a park színvonalának magas szinten tartása).

A játék küldetései jók, szórakoztatók és a kihívások szintje is megfelelő, hiszen még a könnyűeket is csak többórányi játék után lehet teljesíteni, így a program által kínált játékélmény óraszáma a komolyabb RPG-kével vetekszik. Ám ez még nem minden...









KREATÍV ELMÉK ELŐNYBEN. A szűk helytől függetlenül feltétlenül említést érdemel még számos dolog. Elsőként az, hogy Chris Sawyer nagy gondot fordított a játék kezelésére és az AI fejlesztésére is. A látogatók viselkedése és kreativitása jóval nagyobb, és ha rendelkeznek térképpel (az információs pavilon árusítja), akkor kizárt, hogy eltévedjenek. Az ételért és italért viszont nem hajlandók a park másik végéig gyalogolni, így érdemes zónákra tagolni a parkot, s ezek mindegyikébe tenni bevásárló- és étkezőnegyedet is. Nem szabad elfelejteni, hogy a parkok mérete akár négyszerese is lehet az eddig rendelkezésre álló területnek!

Az építkezéseket nagyban megkönnyíti a RollerCoaster Designer, amellyel játékon kívül tervezhetsz hullámvasutakat. Mivel a játékon belül nem lehet építkezni, ha „pillanat állj" van, azt hiszem, ennek jelentőségét felesleges hangsúlyozni. Ráadásul a megtervezett hullámvasutakat ki lehet próbálni, így nem fogsz feleslegesen pénzt kidobálni életveszélyes vagy éppen egyáltalán nem működő játékok fejlesztésére. Az elkészült és letesztelt pályáknak csupán fantázianevet kell adnod, és máris bekerülhetnek a játékba, ahol nem kell zsákbamacskát venned, hiszen ismerni fogod a teszteredményeket. Ennek jelentősége különösen az expert fokozatú parkokban nő meg, ahol a népszerűség és a minőség is alapkövetelmény.



Akinek ez nem lenne elég, saját küldetéseket is tervezhet a scenario editor segítségével, sőt lehetőség van arra is, hogy játékállásaidat küldetésként mentsd el, és a későbbiekben a pályaszerkesztővel ezt módosítsd. A műveket az interneten át lehet csereberélni, és van néhány pályázat a hivatalos oldalon, valamint a fanatikus oldalakon is.

UNALOMŰZÉS VAGY IGÉNYESSÉG. Mivel a játéknak vannak „pénztermelő" szakaszai, így eldöntheted, hogy ilyenkor hagyod a parkodat, élje életét, vagy gondot fordítasz az apró részletekre. Ez az az időszak, amikor van időd átszínezni a játékokat, megválaszthatod a kocsik színeit, a be- és kijáratok típusait, eldöntheted, milyen zene szóljon stb.

Érdemes átnézni a statisztikákat is, ha valami nem népszerű vagy veszteséges, annak mindig oka van. Ez lehet évszakfüggő (pl. esős időben a vizes játékok és a jeges italokat árusító helyek sem népszerűek), vagy egyéb tervezési hiba is felmerülhet (a nem elég izgalmas játékokat sem kell feltétlenül lebontani, fedett részek létrehozásával javíthatsz a dolgon).

Szintén ilyenkor van idő átnézni a személyzet munkáját és annak hatékonyságát. A legnehezebb talán a takarítók zónáinak ideális beosztása. A hullámvasutak és egyéb gyomorforgató játékok környékén csak kisebb területet jelölj ki, ha nem akarsz megundorodni a saját parkodtól...

Végül, ha még mindig nincs elég pénzed és van időd, akkor átnézheted a látogatók statisztikáit, így hamar megtudod, mit kellene a parkon belül fejleszteni, mit gondol a többség, sőt érdemes próbaszerűen egyes területeken is megnézni, ki mit gondol, érez (ha pl. sokan szomjasak, akkor a legközelebbi étel-ital zóna valószínűleg túl messze van, és érdemes legalább egy üdítős pavilont letenni).

SUMMA. A program tartalmát illetően Chris Taylor nem okozott csalódást. Jelenleg ez a legjobb vidámpark-szimulátor a piacon, még akkor is, ha az általam adott százalék értéke nem ezt tükrözi. Aki szívesen játszik tycoonokkal, feltétlenül próbálja ki, csak készüljön fel előtte a kezdeti vizuális sokkra.
A grafikát egyébként 1024x768-as felbontásban meg lehet szokni, és a játékélmény lassan feloldja a hangulatot, majd észrevétlenül, akár hosszú órákra is odaszögez a monitor elé. ■ LILY

> ÉRTÉKELÉS

73%

grafika 13/25
zene/hang 12/15
játékélmény 34/40
kategórián belül . .11/15
összhatás 3/5

> CD MELLÉKLET

csalás háttérkép javítás **demo**

> MINIMUM GÉPIGÉNY

PII300, 64MB RAM, 120MB HDD

> ARÉNA

RollerCoaster Tycoon 2 . . . . .73%
Zoo Tycoon 72%
Railroad Tycoon 2 . . . . .87%

A VILÁG LEGBEFOLYÁSOSABB EMBEREI

Kicsiny rovatunk elért addig a pontig, amelyről már a kezdet kezdetén látszott, hogy nem lehet megkerülni (nem mintha valaki is meg akarta volna, sőt, többen egyenesen követelték, hogy foglalkozzak már jelen epizódunk vendégével). Hölgyeim és Uraim, üdvözüljük körünkben azt az illetőt, akire az elmúlt húsz év minden pillanatában tökéletesen ráillett a „játékvilág legbefolyásosabb embere" kifejezés:

A MESTER:
SID MEIER

Ahogyan a mesében: az idén 45. születésnapját ünneplő Sid karrierje nagyrészt a véletlennek köszönhetően indult el. 1981-ben emberünk friss programozói diplomával a zsebében a General Instrument Corporation nevű cégnél dolgozgatott rendszertervezőként, otthon pedig az Atari 800-asán ismerkedett a mikroszámítógépek lelkivilágával (merthogy „komoly munkára" akkoriban kizárólag a szobányi mainframe-eket tartották alkalmasnak). Egy project befejezéséért kapott jutalomból kollégájával, Bill Stealey-vel Las Vegasba utaztak ünnepelni. Néhány sör után emelkedett hangulatban botlottak bele egy kaszinóban a Red Baron nevű első világháborús repülőgépes játékgépbe. Bill régebben vadászrepülő-pilóta volt, és mindenkit a légierővel kapcsolatos sztorikkal traktált – azonban a játékban néhány kör után mindig lelőtték. Sid azonban hamar kifigyelte a játék AI-jának működését, és csúfosan legyalázta a gépet és egyúttal Billt is. A legenda szerint ez az élmény (valamint a helyben többször is elhangzott „szutyok ez a játék, ennél bármikor jobbat írok" fogadkozás) vezetett ahhoz, hogy Sid és Bill egy éven belül megalapítsa saját játékfejlesztő cégét, a MicroProse-t.

Az első MicroProse-játékok, a Solo Flight és a Hellcat Ace természetesen az előzményeknek megfelelően repülőszimulátorok voltak. Ha grafikailag megmosolyogtatónak tűnnek is, tény, hogy a repülési modell és az AI már akkor is messze a konkurensek (és az ominózus játéktermi gép) fölé nőtt. Két év „kispálya" (Bill és Sid munka mellett hobbiból írogatta a játékokat, amelyeket házilag sokszorosítottak, és fénymásolt kézikönyvekkel ellátva maguk terjesztettek) után végül a harmadik szimulátor, az F-15 Strike Eagle hozta meg a sikert a duó számára 1984-ben. A két folytatásával együtt egymilliós példányszámban elkelt játékkal a MicroProse igazi céggé nőtte ki magát, felvette a kapcsolatot európai cégekkel a tengerentúli terjesztés céljából. Sidék feladták eredeti munkáikat, és új embereket vettek fel a csapatba. Az első jövevény bizonyos Andy Hollis nevű amatőr raliversenyző volt, mellékesen a világ egyik legjobb assembly kódere, ma a Jane's fejlesztőcég első embereként a repülőszimulátorok atyamestere.

> **„Én éppen ellentétesen állok hozzá a játékok kitalálásának, mint a játékfejlesztők többsége. Először a játék környezetét, témáját dolgozom ki, majd ehhez idomítom a megvalósítást, vagyis a műfaját. Legyen a téma bármi, kalózok, a Polgárháború vagy vonatok, megkérdezem magamtól: „mi az, ami igazán „cool" ebben?" Így a játékelemek szinte adják magukat, a megvalósítás technikai rendszere pedig akár menet közben is változhat."**
>
> ***– SID MEIER***



Mielőtt még beskatulyázták volna, Sid profilt váltott, és a repülőkről leszállt a víz alá. Következő játékában, az akcióközpontú tengeralattjáró-szimulátor Silent Service-ben a játékosra ezer feladat hárult: az ellenség kikémlelése a periszkópon és a szonáron, a hajó irányítása, de még a torpedók kezelése is. Ez a sokszínűség és a változatos küldetések óriási sikerré tették a játékot, és itt kezdett el Sid kialakulni „névjegye", a sablonok semmibevétele, illetve fő elve: a realizmus és a játszhatóság csatájában mindig az utóbbinak kell győzni! Amikor a szimulátorok kedvelői kezdték bálványozni Sidet, ő újra váltott, és gyermekkorának kedvenc társasjátékaiból merítve az inspirációt a háborús stratégiai játékok felé fordult. '85-86-ban két év leforgása alatt négy (!) körökre osztott stratégia került ki a kezei közül: a fiktív harmadik világháborúban játszódó NATO Division Commander, az



amerikaiak legfájóbb háborúját feldolgozó Conflict in Vietnam, valamint két II. VH-s játék, a Crusade in Europe és a Decision in the Desert. Bár egyik sem lett igazi klasszikus (túl bonyolultak és komplexek voltak az akkori stratégiákhoz képest, és elvesztették őseiknek azt az előnyét, hogy egyetlen pillantással át lehet látni az egész táblát és a harci helyzetet), Sid megalapozta a hírnevét a háborús játékok rajongói közt is.

Már nem is lepődött meg senki, amikor hősünk újabb merész kanyart vett következő játékával... a Pirates! előzményei közé tartozik, hogy itt dolgozott együtt először Sid Arnold Hendrickkel (egy évtizedig volt később társszerzője a legnagyobb klasszikusoknak), valamint Jeff Briggsszel (a Pirates! zeneszerzőjeként kezdte, azóta is Siddel dolgozik a legkülönfélébb pozíciókban, mellékesen Sid fejlesztőcégének társtulajdonosa is). Maga a játék nehezen fér be egy (vagy akár kettő, esetleg három) konkrét játékkategóriába, itt teljesedett ki Sid filozófiája: hogy a játékstílusok hagyományai, a történelemhűség, a realitás mind másodlagos tényező: egyedül a játékélmény a fontos. Nos, a Pirates!-ben volt hadihajó-szimulátor, kardozós akció-részek, kereskedős stratégia, erős kaland-szál, RPG-elemek és a mai real-time stratégiák minden alapszabályának megfelelő városostromok – nagyjából minden, amit addig valaha kitaláltak számítógépes játékokban. A legenda szerint Sidék a fejlesztés alatt direkt nem olvastak utána a történelmi kornak, ugyanis nem a történelmet, hanem a kalózos regények és filmek hangulatát akarták áthozni a monitorra! A Pirates! címében jelentek meg először a később Sid „névjegyévé" vált elemek, a cím végi felkiáltójel és Sid nevének a játékszakmában egyedülálló módon egyfajta márkavédjegyként való felhasználása. Ez a „Sid Meier's Akármi"-zés azóta állandó viccelődés forrása: állítólag már Sid fia is csináltatott magának egy „Sid Meier's Kid!" tetoválást... A Pirates!-t mindenestre máig a valaha volt legélvezetesebb számítógépes játékok között tartják számon, kb. 8-10 platformra konvertálták át, és még amellett is félmillió példányban kel el, hogy mértéktartó vélemények szerint is az egyik legtöbbet „kalózmásolt" játék (ez azért valahol stílszerű is).

A kalózos világsiker után emberünknek megint valami új felé fordult a figyelme: kedvenc írójának, Tom Clancynek egyik regényét nézte ki „megszámítógépesítés" alanyául. A NATO és a Varsói szerződés közti összecsapás témáját feszegető Red Storm Rising Sid első (és máig egyetlen) licenctémájú játéka, az elképzelt világégés tengeri hadszínterét veszi a középpontba. A tapasztalat már megvolt a Silent Service-ből, ehhez már csak a korát megelőzően látványos grafikát és a sztorira felfűzött változatos küldetéseket (kergetőzés a szovjet kollégákkal a Sarkvidék jégpáncélja alatt, ellenséges partraszálló kommandók kiiktatása Izlandnál, szárazföldi katonai bázisok támadása rakétákkal Kamcsatka partjainál...) kellett csatolni. Az egészre a fantasztikus hangrendszer (főleg az Amiga-verzióban!) tette fel a koronát: a jó fülű játékos a szonár pittyegéseiből, a külvilágból hallott zajokból, akár az ellenséges tengeralattjárók propellerének hangjából nagyon sok mindent megállapíthatott – akárcsak a szonárkezelők a való világban. Bár a könyv és a játék különbségei miatt nagyon sok súrlódás akadt Sidék és Clancy között (pontosabban társzerzője, a haditechnikai szakértő Larry Bond volt az, aki állandóan ellenkezett Sid „a játékélmény a realitás fölött" elvével), a játék újra csak óriási siker lett, és nagyrészt ez indította el Clancyt a játékipar felé – ma már az egyik legmenőbb fejlesztőstúdió, a Red Storm tulajdonosa, és közreműködésével készül az ultrasikeres Rainbow Six-sorozat.

1988-ban jártunk, és ekkorra kezdett nagyjából körvonalazódni a tény: Sid akármihez nyúl, ott fenekestül felfordulnak a játékműfajok szabályai, a végleges mű pedig mintegy szükségszerűen hatalmas sikert arat. Emberünk ekkor – a C64 aranykorában, egyben az Amiga sikereinek hajnalán - újra a repülőszimulátorok felé fordult, és addig teljesíthetetlennek hitt célt tűzött ki maga elé: a Gunship képében igazi, realisztikus helikopter-szimulátor elkészítését, Andy Hollisszal vállvetve. A küldetés sikerült, az Apache harci helikopter főszereplésével készült játék végre nem arcade irányból közelített a járműhöz, a rotorok komoly fizikai számítások árán, realisztikusan mozgatták a gépet, a valóságnak megfelelő fegyverarzenál állt a játékos rendelkezésére – mindehhez (kizárólag a billentyűzetet használva!) kényelmes kezelés, valamint a hardver képességeihez képest elképesztő 3D-s grafika is párosult. Szinte párhuzamosan a Gunshippel, Sid belekezdett egy igazi botrány-projektbe, az amerikai légierő csodafegyverének kikiáltott, a hivatalosan még nem is létező, sehol be nem mutatott, de már akkor legendák övezte Lopakodó főszereplésével. Mivel hivatalos információ nem létezett a gépről, Sidék kénytelenek voltak a saját fantáziájukra és logikájukra hagyatkozni, amikor elképzelték a gépet. A „gondolkodjunk a repülőgép tervezőinek fejével" módszer fantasztikusan működött, utóbb kiderült, hogy egy ideig az FBI is figyelte Sidéket: annyira élethűen sikerült „lemásolni" a csodagépet, hogy azt hitték, a microprose-os srácok kiszivárgott szupertitkos információkból dolgoznak... Az F-19 Stealth Fighter (a valódi gépet később F-117/A-ra keresztelték, de ez az elnevezés – éppen a játék miatt – csak az első igazi bevetések után, az Öböl-háborúban vált elterjedtté, addig Sidék után F-19 néven ismerte a világ) igazi mérföldkő a szimulátorok történetében: az elsők között szakadt el a reflexekre és ügyességre épülő játékmenettől, és vitt stratégiai elemeket szimulátorba. A játékot a „gondolkodó ember szimulátorának" nevezték, valamit elmond az élethűségről és a játék mélységeiről a kézikönyv 192 oldalas terjedelme is. A program technikailag is igazi bravúrnak számított: ebben alkalmaztak először 3D-ben választható kameranézeteket, sőt, megvolt a később a CNN háborús tudósításaiból megismert rakéta-nézet is. Mindemellett ez volt Sid utolsó játéka, amelyik C64-re is megjelent, innentől már csak PC-re dolgozott. A Stealth Fighter hozta létre azt a trendet, hogy a szimulátorfejlesztők a még prototípusszinten (sem) létező csodafegyverek köré építik a játékaikat, lásd az F-21-es, az F-29-es, vagy a Eurofighter szimulátorait.

Az újabb szimulátoros körök után a kilencvenes évtizedet Sid egy kiadós európai nyaralással vezette be – és itt kattant rá a vonatok témájára. Ahogy

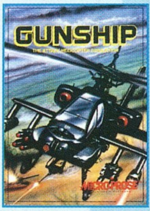
hazaért, neki is állt egy vasútmodellező játék fejlesztésének, Golden Age of Railroads cím alatt. Mindezt mellékesen a cégvezetés (merthogy a MicroProse időközben jelentős céggé nőtte ki magát, ahol Sid már rég nem volt többségi tulaj...) által rákényszerített kémkedős-nyomozós akciójáték, a Covert Action mellett. A vonatos téma azonban sokkal jobban tetszett mind Sidnek, mind a fejlesztőcsapat többi tagjának, és „véletlenül" maguk között tudhatták Bruce Shelley-t (ma az Age of Empires-sorozat atyjaként ismerjük), aki 1830 néven már készített egy nagy sikerű vonatos-építkezős társasjátékot, és végül sikerült a céget rávenni a Covert Action fagyasztására, majd teljes erővel nekifeküdtek az időközben Railroad Tycoonra átkeresztelt, és modellek helyett igazi vasutakkal, építkezéssel, kereskedelemmel foglalkozó, kicsit Sim Citysített játéknak. (figyelem: az azóta ezerszeresen elkoptatott „tycoon" szócska első feltűnése a játéktörténelemben!) Kb. a fejlesztés felénél bedobták a mixbe a vasútvonalak működtetését (váltók meg ilyesmik), a tőzsdézést, majd pár hónappal a vége előtt az AI-irányította ellenfeleket (addig Sim City-szerűen a játék egyszemélyes volt). Végül - akárcsak a Pirates! esetében - a sok, önmagában egyszerű játékelemből roppant élvezetes, összetett, ám könnyen átlátható játék állt össze (újabb világsiker, sokszázezres eladott példányszám), amelyből a real-time építkezős játékok a mai napig merítenek. Az alapnak tekintett 1830 jogait egyébként a RT fejlesztésének végső szakaszában megvette egy SimTex nevű cég, amelyet a MicroProse kénytelen volt szőröstül-bőröstül felvásárolni, nehogy a játék kiadása jogi háborúskodásba torkolljon...

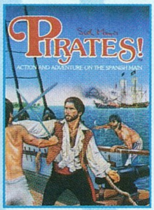
Elérkeztünk Sid karrierjének (és úgy általában az egész játéktörténelemnek) egyik csúcspontjához, ami elég prózai módon megint abból indult ki, hogy hősünknek továbbra sem fűlt a foga a félbehagyott Covert Action folytatásához. Sid a RT sikerén felbuzdulva újra a társasjátékok világa felé pislogott – és sikerült is rábeszélnie a céget a táblás játékok átírásának további erőltetésére. Hosszas válogatás után két játék maradt a fókuszban. Végül Sid és a cég másik nagyágyúja, Dan Bunten (izé, egyszer már megígértem, hogy róla is fog szólni egy Legbefolyásosabb-fejezet – most megígérem másodszor is!) sorsot húzott: Dan kapta az Axis & Alliest, Sid a Civilizationt. 1990 májusában kezdődött a munka két fővel, a többiek továbbra is Covert Actionöztek (a Civ mellőzöttségére jellemző, hogy a fejlesztőcsapat sosem duzzadt tíz fő fölé...). Shelley és Meier majdnem egy évig dolgoztak a játékon úgy, hogy közösen kitalálták, mit tegyenek bele, Sid leprogramozta, Bruce letesztelte, aztán újra összeültek, új dolgokat találtak ki és így tovább. A játék rengeteg változáson ment keresztül, az eredeti real-time menetből körökre osztottra váltott, „népszerű" történelmi elemekkel töltötték fel (híres történelmi személyek, az ókori világ csodái), kitalálták a híres kutatási-fejlődési fa-szerkezetet, a civilizációs fejlődést, a harcrendszert, amelyben páncélos lovagok is összecsaphattak tankokkal, a modern kor gondjait (környezetszennyezés, globális felmelegedés – ezeket sokan politikai üzenetként értelmezték, bár Sid esküszik rá, hogy kizárólag játékelemek), és mindent, ami a Civet igazi legendává tette. Mert azzá vált, ma már ötmillió feletti eladott példányszámnál jár, és nagyjából az egyetlen körökre osztott stratégia, amelyik sikeres tud maradni a real-time játékok özönében. A különféle magazinok által többszörösen „minden idők legjobb játékának" választott Civet a fanatikus rajongók máig életben tartják, a minap olvastam például egy fazonról, aki hét évig (!) nyomta folyamatosan, minden nap a Civilization első részét. (Csupán a történelmi hűség kedvéért tegyük hozzá, hogy időközben a hányatott sorsú Covert Action is elkészült, és annak rendje-módja szerint meg is bukott.)

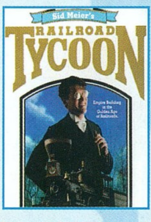
A világ magához térve a Civilization-sokkból lélegzetvisszafojtva várta, mi lesz Sid következő játéka. Hősünk pedig alaposan meglepte a világot, nem ment bele folytatáskészítésbe, vagy a Civ akármilyen „überelésébe", ehelyett megírta minden idők legméltánytalanabbul alulértékelt mesterséges intelligenciáját, a CBU Bach-ot. A játékos instrukciói szerint Bach stílusában zenét komponáló (!) és lejátszó program egy dolognak köszönhette bukását: annak, hogy Sid ez egyszer eltért a PC-központúságtól, és a „játékot" az akkor reménytelinek tűnő 3DO konzolra írta meg (ez persze érthető: a PC-k hangcsiholási képessége abszolút nem volt alkalmas ilyesmire). Miközben azonban Sid zeneszerzőt játszott, a tíz év alatt százszorosára hízott MicroProse – hiába a Civ vagy a Railroad Tycoon milliós eladásai – a Covert Actionhöz hasonló elbukott projectek burjánzása miatt egyre mélyebb válságba sodródott. Ez vezetett a Civ kénytelen-kelletlen folytatásához, a Colonizationhöz. Az Amerika felfedezésével és az Új Világ kolonizálásával foglalkozó játék ugyan jópofa volt (mellesleg Brian Reynolds első szárnypróbálgatásai), de szükségszerűen nem érhetett a nagy elődje nyomába – a cég pedig a csőd szélére került. Mentőangyalként az egykori konkurencia (Sid szimulátoros korában a MicroProse-játékok egyetlen alternatívájának tartott Falcon-sorozat készítői), a Spectrum Holobyte húzta ki a cég szekerét egy tízmillió dolláros kölcsönnel – később, '93 végén a két cég egyesült, és a volt alapítók végleg távol kerültek a tűztől, már ami a cégvezetést illeti. A hirtelen megszilárdult helyzetet Sid arra használta ki, amit mindenki várt tőle: megalkotta a Civ multiplayer-kiegészítését, a CivNetet, valamint Reynoldsszal belevágott a Civilizationt is felülmúló folytatásba. És bekövetkezett a legmeglepőbb: a lehetetlen sikerült! A játék úgy lett még élvezetesebb, még mélyebb, hogy nem vált egyúttal bonyolultabbá, átláthatatlanabbá. Az átdolgozott harcrendszer, a diplomácia, a gazdaság és a kereskedelem gyönyörűen működött, mindez a kornak megfelelő, kifényezett grafikával újabb klasszikust szült.

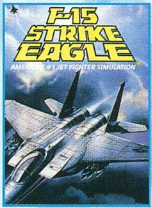
A szakadék a cég és Sid között azonban egyre csak bővült – hősünk egyszerűen nem érezte jól magát a több száz fős megacégben, ahol folyton igazgatósági ülésekre kellett mászkálnia és öltönynyakkendős okoskák döntötték el helyette, milyen játékot hogyan csináljon. Utolsó microprose-os projectje a játékipart éppen megőrjíteni kezdő, diadalmenete kezdetén járó Magic the Gathering kártyajáték PC-s átirata lett: igazi balsorsú project, amelynek során sikerült összevesznie Arnold Hendrickkel (tetszik még emlékezni: Pirates!, és azóta minden egyes Sid játékban „társtettes") azon, hogy single vagy multiplayer irányba kellene elvinni a játékot (Arnold egyszerűen nem hitte el, hogy lehetséges épkézláb módon játszó AI-t alkotni). Miután elcsúsztak néhány határidőt (na igen, az az AI nem volt egyszerű feladat...), az eredeti jogtulajdonos eladta egy másik fejlesztőcégnek is (!) a jogokat, így a hirtelen jött konkurenciával is meg kellett birkózni. A játék végül nem lett túl szép, nem lett hibátlan, az AI nem játszott valami virtuóz módon – de működött, és ez maga volt a csoda. Sidnek azonban végleg elege lett: Reynoldsszal és Briggsszel karöltve '96 végén leléptek, és megalakították saját cégüket, a Firaxist.

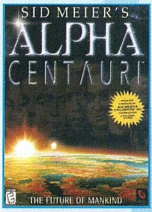
A Firaxis (az amcsi játékfejlesztők 99%-ával ellentétben) a napfényes Kalifornia vagy Texas helyett a randa és unalmas Baltimore-ban telepedett le – ennek ellenére a legjobb szakemberek özönlöttek ide, hogy a már rég élő legendának számító Siddel dolgozhassanak. Ahogy ilyenkor lenni szokott, Sid újra stílust váltott, és visszatért egyik kedvenc témájához, a háborús stratégiai játékokhoz. A Gettysburg! – Sid első C++ nyelven írt játéka! – az amerikai polgárháború leghíresebb csatáját dolgozta fel (ezzel a húzással le is mondtak az európai piac nagy részéről...), és egészen hihetetlen dolgokat valósítottak meg benne. Először is sikerült összeházasítani a real-time és a körökre osztott játékmenetet (pause alatt kiadható parancsok stb.), összetett, de mégis játszható morálrendszert, formációkezelést és elképesztő AI-t varázsoltak hozzá. Azonban a világ nem ezt várta Sidtől. A világ köszönte szépen, de újabb Civilizationöket kért, akart és követelt. Civ-téren viszont kissé zavaros volt a helyzet, már ami a – nyilván milliókat érő – név jogait illeti. Először is ott volt a társasjáték készítője, aki hatalmas pénzért eladta a név licencét az Activisionnek, azzal a



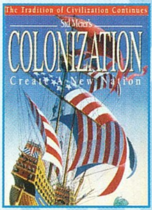


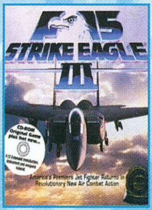


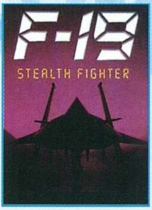


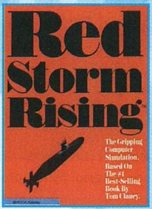


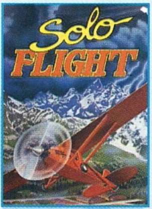


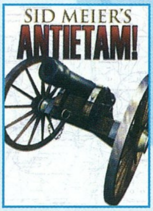












kitétellel, hogy emellett ő maga is készíthet belőle számítógépes játékot. A Civ 2 név viszont a MicroProse tulajdonában volt (maga a cég pedig teljes sebességgel a lejtőn, előbb a Hasbro, majd az Infogrames vásárolta fel őket), és persze ők is nekiálltak a maguk Civ-folytatásának. Lássuk csak: egyszerre készült tehát az Avalon Hill-féle Advanced Civilization, az activisionös Call to Power, és a microprose-os Test of Time – mit tett erre Sid? Vigyorogva bejelentette a maga folytatását, amelyik valóban ott kezdődik, ahol a Civ abbahagyta: az emberiség elindul meghódítani a világűrt. Így utólag nagy okosan már megállapíthatjuk, hogy a nagy Civfolytatás-bajnokságot az a játék nyerte, amelyiknek a címében egyedüliként nem szerepelt a mágikus Civilization kifejezés... Ennek ellenére az Alpha Centauri, ha hangyányival is, de elmaradt az elődök szintjétől; no, nem technikailag vagy játékmenetében – azokban nagyon ott volt (és ez a Civ 2 után megint csak legalább annyira dicséri Reynolds papát, mint Sidet!), de éppen a sci-fi téma miatt nem tudta hozni a Civ történelmi „súlyát". A játékos „a klónozást fejlesszem ki vagy az antigravitációs hajtóművet" kérdésen töprengve nem érezte azt a borzongató felelősségérzetet az emberiség sorsa iránt, mint mondjuk „a kerék vagy a pénz feltalálása" dilemma során. Ráadásul a játék megjelenése után Reynolds el is hagyta a céget (azóta hegeszt valami Rise of Nations című cuccot, nem tudom, hallott-e róla valaki...), és a Firaxis hullámvölgybe került. Néhány közepes sikerű (figyelem: a Sidtől megszokott világsikerekhez képest közepes!) folytatás és kiegészítő: az Antietam!, majd az Alien Crossfire következett, valamint egy nagy dérrel-dúrral beharangozott, aztán majd' egy év marketinghadjárat után lefújt játék, a Dinosaurs. Ironikus módon éppen ekkor választotta be Sidet az Interaktív Művészetek és Tudományok Akadémiája a Halhatatlanok Csarnokába, így hivatalosan is a (játék)világ legbefolyásosabb embereinek egyikévé vált (a dolog súlyát érzékeltetendő, ebbe a bizonyos Hall of Fame-be máig a következők követték Sid atyánkat: Hironobu Sakaguchi – a Final Fantasy atyja, John Carmack és Will Wright)

És jött, aminek jönnie kell: a '99-es E3-on bejelentették az igazi Civ-folytatást, a harmadik részt. A sztárolásba, a nyilvánosságba kicsit belefáradt Sid elbújt a világ elől, és megint csak új diplomáciai és harcrendszert, kereskedelmet írt a játékhoz, bevezette a kultúrát, mint a háború és a hódítás alternatívájaként jelentkező játékelemet. Két és fél évvel a nagy bejelentés után ismét megtörtént a csoda: a Civ 3 képében olyan játék nyomta le pár hét erejéig a Simseket az eladási lista éléről, és szaladt villámgyorsan az egymilliós eladott példányszámig, amelyik egyrészt körökre osztott volt, másrészt nélkülözött minden multiplayer módot (ez utóbbit egyébként éppen a napokban orvosolta a Play the World kiegészítő). Sid pedig ismét eltűnt a nyilvánosság elől. Pihenés közben megvalósította régi álmát: az általa igen nagyra tartott Will Wrighttal közösen csinált egy játékot – na, ez is jó történet: Sid nyaralás közben egy golfmagazinban látott egy golfpálya-tervező pályázatot. Beküldte a magáét, de nem nyert; maga az ötlet viszont annyira megtetszett neki, hogy felhívta Wrightot, ugyan segítsen már be neki valami Sim City-s technológiával egy golfpálya-tervező és menedzselő játék elkészítésében...

Hogy Sid Meier most éppen min dolgozik, azt senki nem tudja pontosan. Mindenesetre minden jel arra mutat, hogy a szokásos erőgyűjtés zajlik a következő nagy dobásra: Sid szép csendben visszavásárolta az ajtót időközben véglegesen bezárni kényszerülő MicroProse-tól régi játékainak licenceit, sőt, ha már a zsebébe nyúlt, hozzácsapta a többi régi MicroProse-klasszikus jogait is. Csak találgatni lehet, mi lesz a következő Sid-játék: új Gunship? (hmmm) Új X-COM? (ahmmm) Új Pirates!? (nyammm) Akármi is lesz az, egy biztos: csak jól járhatunk vele! ■ **HANCU**

> REJTVÉNY

Egyre több és több megfejtés érkezik a legbefolyásosabb-rejtvényekre, ennek nagyon örülünk, csak így tovább! A Carmack első Ferrarijának típusát (1987-es Ferrari 328 GTS Norwood Autocraft turbo átalakítással) firtató feladvány megfejtői között ezennel **Haegemonia-pólókat**, **soundtrack CD-ket** és **posztereket** szórunk szét; ha itt látod a neved, örülhetsz: **Jeviczki György** (Miskolc), **Csizmadia Szabolcs** (Székesfehérvár), **Mátyás Károly** (Pécs), **Darmos Gergely** (Kazincbarcika), **Faragó Márton** és **Hankusz Tamás** (egyelőre ismeretlen helytől).

Múlt havi rejtvényünk talán kicsit nehezebb volt, de reméltem, ezt is sokan megfejtitek: szóval a Might & Magic 3 végén az űrhajót indító kód 'KTOW' volt, ez pedig nem más, mint annak a rádióadónak a neve, ahol a játék tervezője, Neal Hallford DJ-skedett egyetemi évei alatt.

Mostani rejtvényünk sem könnyebb: melyik játékához adta a hangját Sid Meier amatőr szinkronszínészként, és melyikben szerepel az arca, mint a játékos tanácsadója?
A megfejtéseket a szerkesztőség címre várjuk. Írjátok rá: LEGBEFOLYÁSOSABB!



UNREAL TOURNAMENT 2003 KALAUZ

ÁLTALÁNOS TIPPEK.

• A menüben mindenképpen állítsuk be, hogy melyik fegyvereket preferáljuk. Így elkerülhetjük azt a kínos élményt, hogy a rakétavető helyett előkapjuk az épp felvett lightning gunt (ez az alapbeállítás).

• Szűk utak lezárásához nem szükségesek a legjobb fegyverek: akár a shock rifle kombóval (a gömböt kell eltalálni a sugárral), akár a biorifle lövedékeivel, de akár a kezdő fegyverünk gránátjaival is végrehajthatjuk ezt.

• Használjuk ki, hogy a rakétavető célkövetős rakétákat lő ki, ha pár másodpercig rajta tudjuk tartani a célkeresztet az ellenfelünkön.

Ez persze nem jelent biztos találatot, de ha nem ugrándozik, illetve nem bújik el, akkor a frag majdnem biztos.

• Ha az adott játékban nem használható a translocator, akkor a shield gunnal is ugorhatunk nagyokat. Igaz, kicsit sebződünk tőle, de legalább elérhetünk olyan helyekre is, ahol a többiek nem is keresnek minket.

• Ha lifttel utazunk felfelé, a cél elérése előtt ugorjunk egyet: ilyenkor a lendület a magasba lök minket.

• Ha összegyűlik a 100 adrenaline, próbáljuk meg minél hamarabb felhasználni – de ne mindenáron azonnal! –, hogy ne menjenek veszendőbe a feltankolva felszedett kapszulák, és az így szerzett fragek.

• A többjátékos-módok kipróbálása előtt lehetőleg végezzük ki az egyjátékos-módot. Nem csak azért, mert ez már önmagában is élvezetes, hanem sokkal inkább azért, hogy kitanuljuk a fegyverek gyengéit és erősségeit, valamint hogy megismerjük a pályákat.

• Bármelyik játékmódban is vagyunk, igen fontos, hogy a lehető legkisebb esélyt adjuk arra, hogy eltalálhassanak minket. Ezért mindig ugráljunk, használjuk a vetődéseket (dodge – a menüben ki is kapcsolhatnánk ezeket, de semmiképpen ne tegyük), esetleg a walljumpot. Ez akkor is fontos, ha biztonságban érezzük magunkat: sosem tudhatjuk, hogy honnan lesnek ránk.

• Ne szégyelljünk trükköket ellesni a nálunk jobb, vagy egyszerűen csak a pályát jobban ismerő játékosoktól. Ha már a harmadik alkalommal jelenik meg valaki egy olyan helyen, ahová mi nem tudunk feljutni, ne disconnecteljünk dühödten, hanem próbáljunk rájönni, hogy hogyan került oda.

• Új modelleket a www.planetquake.com/polycount weboldal UT2003 menüpontjánál szedhettek le.

• Érdemes a leggyakrabban használt fegyvereket – rakétavető, flak cannon, esetleg a lightning gun – könnyen elérhető gombokra konfigurálni (nálunk például az „e" a rakétavető, az „r" pedig a flak).

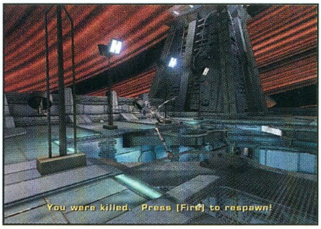
• Az alábbiakban az egyes játékmódokhoz, illetve a csapatjátékokhoz tartozó kedvenc pályáinkhoz adunk tanácsokat. Bár minden tanács igen hasznos lehet, mégiscsak a következő két dolog a legfontosabb: célozz jól és ismerd a pályákat!

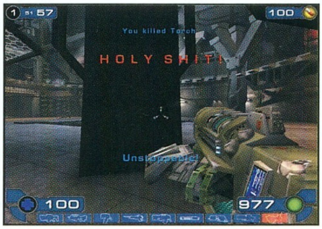
DEATHMACH, TEAM DEATHMACH.

• Itt talán a többi játékmódnál is fontosabb, hogy folyamatosan mozgásban legyünk. Míg máshol megeshet, hogy a pálya közepén kolbászolva, az ellenséggel összetalálkozva nem tör ki élethalál-harc, mert mindenki fontosabbnak ítéli épp aktuális céljait, deathmach-ben ez nem fog előfordulni.

• Ha valaki sokkal erősebb fegyverekkel – esetleg páncéllal is – rendelkezik, akkor fussunk el előle; ez nem szégyen, hanem okos taktika. Gyűjtögessünk mi is egy kicsit, és megerősödve menjünk vissza bosszút állni.











> MODIFIKÁCIÓK

TROOPERS: RISE OF THE REBELLION

www.ut2003troopers.co.uk

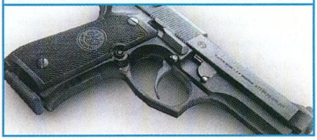
Talán a Troopers a leginkább várt UT2003 mod, és ha a képekre néztek, ti is megértitek, miért: a Star Wars-univerzumban játszódik (a LucasArtsszal már megegyeztek, a nagy kiadó ugyanis próbálkozott a project leállíttatásával). Az UT összes játékmódját kipróbálhatjuk, ezen felül több új találmányt is bevetnek (lesz például egy Bounty Hunter nevű játékmód). Kisebb járműveket is lehet majd vezetni, de – bár a képeken látszanak – sem a repülők, sem a lépegetők nem lesznek irányíthatók, mindössze látványosságként szolgálnak. A tervezett megjelenési idő jövő év nyara.



TERRORISM: FIGHT FOR FREEDOM

www.planetunrealtournament.com/fightforfreedom

A mostanában zajló világpolitikai események ihlették a T:FfF-et, ebben ugyanis a nyugati világ Speciális Erői harcolnak az Al-Kaidához tartozó milíciákkal. Realisztikus fegyverek és ezekhez passzoló sebzési rendszer vár majd ránk. A felszerelés és a fegyverek nem pénzbe kerülnek, hanem a bázisunkon levő polcokról emelhetjük le őket. Az első verzióban – 2003 első felében szándékoznak kiadni – még csak többjátékos-lehetőségek várnak ránk, de később az afganisztáni hadmozdulatokat is átélhetjük. Osama-skint nem terveznek..



• Mindenképpen igyekezzünk megszerezni vagy a rakétavetőt, vagy a flak cannont, ezek a deathmatch királyai. Persze más fegyverrel is lehet frageket szerezni, de közel sem ilyen hatékonyan.

• TDM-ben nagyon fontos, hogy ne egyedül vándoroljunk a pályán, hanem a csapattársainkkal. Ezért ha meglátunk egy szövetségest, azonnal csatlakozzunk hozzá, és menjünk együtt vele.

Ne legyünk mohók, nem kell mindent feltétlenül nekünk összeharácsolnunk – ha csak pár HP-nk hiányzik, akkor ne vegyük fel a 25-öt gyógyító csomagokat, lehet, hogy a társunknak nagyobb szüksége van rá.

• Bár az optimális az, ha töviről-hegyire ismerjük a pályát, de amíg ez nem következik be, legalább a fontosabb fegyverek, a páncélok, illetve az esetleges bónuszok (a dupla sebzést adó lila ikon, illetve a 100 HP-t gyógyító Big Keg O'Health) helyét memorizáljuk.

• Bár minden hasonló játékban fontosak a hangok, azért most is leszögeznénk: nem véletlenül van minden fegyver felvételének más és más hangja, a hallgatózással nagy előnyre tehetünk szert. Ha halljuk a lift beindulását, akkor megszórhatjuk a célállomást rakétákkal.

Ha megüti a fülünket a rakétavető felvételének jellegzetes kattanása, nagyjából már be is tudjuk tájolni az ellenfelet. A sort hosszan lehetne folytatni, de a lényeg nyilvánvaló: a hangok is segítenek a harcban. (Persze ez főként a kevés – kettő-négy – résztvevős küzdelmekre vonatkozik: tízemberes, kaotikus öldöklésben erre nyilván nincs sem szükség, sem lehetőség.)

• A rakétákat viszonylag könnyedén kikerülhetjük a vetődéssel (dodge: gyors egymásutánban nyomjuk le valamelyik iránybillentyűt kétszer).

Igaz, a hátulról érkező áldás ellen még így sincs menekvés.

• Ha használhatjuk a translocatort, akkor azt helyezzük el valami biztonságos ponton (például egy pajzs

> ADRENALIN

Amennyiben az adrenalinkapszuláknak és a sok öldöklésnek köszönhetően teljes izgalmi állapotba kerültünk, rövid gombkombinációkkal hozhatunk elő különböző bónuszokat. Ezek használatához szeretnénk egy kis segítséget nyújtani. Fontos, hogy ha az adrenalin hatása alatt újabb kapszulákat szedünk össze, vagy ilyenkor ölünk, ezzel kitolhatjuk az áldásos állapotot.



Regeneration (H,H,H,H)
Ezzel folyamatosan gyógyulunk, minden „szívverésre” 5 HP-t gyógyulunk, ha elértük a 199-et, akkor már a pajzsunkat tölthetjük vele. Bármelyik játékmódban hasznos, igazi joker: mindig jól jöhet, ha nem pusztulunk el egy lövéstől.



Speed (E,E,E,E)
A Speeddel hatalmas sebességre tehetünk szert, simán le tudjuk hagyni az ellenfeleket – sajnos az általuk kilőtt lövedékek azért még mindig gyorsabbak. Csak CTF-ben és BR-ben van értelme használni; mégpedig akkor, amikor nálunk van a zászló/labda, hogy mindenkit megelőzve juthassunk el a célunkig.



Berserk (E,E,H,H)
A tűzgyorsaságunk növekszik meg jelentősen, így szinte ledarálhatjuk az ellenünk törőket. Főként DM-ben és TDM-ben hasznos, hiszen így végigrohanva a pályán jó eséllyel tudunk mindenkit leméészárolni. Jól lehet használni minigunnal, flak cannonnal, esetleg rakétavetővel.



Invisibility (B,B,J,J)
Amíg a hatás tart, szinte láthatatlanokká válhatunk, így észrevétlenül juthatunk el bárhová a pályán. Használata főként a csapatjátékokban jöhet jól, DD-ben például igen hatékonyan védhetünk meg vele kontrollpontokat. CTF-ben és BR-ben is ajánlott, ám nem a támadáshoz! Hiszen ha magunkhoz ragadjuk a zászlót, vagy felvesszük a labdát, akkor mindenki tudja, hogy hol vagyunk – így semmi értelme nincs a dolognak. Sokkal inkább akkor, ha támogató szerepben vagyunk, hiszen így könnyűszerrel megvédhetjük a zászlóhordozót, vagy a „csatárt”.



mellett, vagy gyógyító csomagok gyűrűjében), és ha nagy a gáz, akkor teleportáljunk oda.

DOUBLE DOMINATION.

• Ne felejtsük, hogy az UT óta a szabályok megváltoztak: akkor kapunk pontot, ha a két (és mindenhol kettő) kontrollálandó helyszínt tíz másodpercig tudjuk az uralmunk alatt tartani.

• A DD-pályák általában teljesen szimmetrikusak, így a helyismerettel nem lesz sok gondunk. Eleinte sokat segíthet a képernyő tetején levő kis radar, ahol a sárga pötty jelzi a kontrollpontok hozzánk viszonyított helyzetét.

• Nagyon fontos, hogy hiába foglalunk egy kontrollpontot, ha azt rögvest magára is hagyjuk, és azonnal rohanunk át a másikhoz, hogy „majd én egyedül megnyerem a meccset”.
Ez sosem fog bejönni, nem szabad védelem nélkül hagyni a kontrollpontokat.

• Ha az ellenfél közel jár a pontszerzéshez, akkor dobjunk el kapát-kaszát, és ugorjunk neki a pörgő ikonnak. Kit érdekel, ha sikerül elintéznünk pár ellenfelet, de ettől függetlenül pontot szereznek – sokszor fel kell majd áldoznunk magunkat a csapatért.

• A legtöbb kontrollpont úgy van kialakítva, hogy fentről is rá lehet ugrani, ezt egyrészt mi is használjuk ki, másrészt pedig védekezés közben legyünk résen, onnan is jöhet támadás.

• A pályán levő monitorok mindig jelzik, hogy az adott kontrollpont kinek az irányítása alatt van, így mindig tudjuk, hogy merre kell mennünk.

• Ha valaki pontot szerzett, akkor tíz másodperc múlva kezdődik az új menet. Ám a Bombing Runtól eltérően ezúttal a játékosok maradnak ott, ahol voltak: így akár már a legelső pillanatban átvehetjük egy kontrollpont felett az irányítást.

DOM-CORE. Szűk járatok jellemzők erre a helyre, így érdemes rögtön felvenni a rakétát (a pálya közepén, a két zsákutca felett nyílik hozzá a járat, a shield gunnal pattanhatunk be). E nélkül nagyon nehéz megvédeni a pontokat, ugyanis azok környékén csak egy link gun van. A két kontrollpont között egyrészt az alsó úton közlekedhetünk, másrészt viszont a hatalmas csöveken is (utóbbi rövidebb), ahová a liftekkel juthatunk el.

DOM-OUTRIGGER. Nagyon nehezen kiismerhető pálya, hiszen tele van tűzdelve olyan platformokkal, amelyek különböző helyekre lőnek ki minket. A legjobb, amikor ott éledünk újra, ahol közvetlenül előttünk két ilyen van: ugorjuk a bal oldaliba, és máris miénk a rakétavető. Innen hatalmas táblák jelzik, hogy

> BONUS PACK

Már készül az UT 2003-hoz az első bonus pack, amelyben legalább öt új térkép lesz (például a Junkyard és az Ice Tomb). Lesz egy új játékmód is, melynek neve Mutant lesz; ebben a láthatatlan és folyamatosan regenerálódó mutánst kell kergetni – aki lelövi, az rögtön a helyébe is lép. Aki az idő lejártakor a legtovább volt az áldozat szerepében, az nyert.



> INSTAGIB

Az egyik legnépszerűbb mutator az UT2003-ban az Instagib, például az online CTF-szerverek legalább 50%-a használja. Ilyenkor mindössze egy fegyverünk lehet, mégpedig egy módosított shock rifle, amely azonnali halált okozó sugarat lő ki (ennek egy változata a Zoom Instagib, ahol a másodlagos lövéssel rá is nagyíthatunk az ellenfelekre). Itt tehát rendkívül nagy szerepe lesz a pontos célzásnak, az egerünket mindenképpen tisztítsuk meg! Nagyon fontos, hogy állandóan legyünk mozgásban, ugráljunk, és használjuk ki a pálya adta védelmi lehetőségeket. Ha elérjük a 100 adrenaline-t, akkor általában a Berserk a leghasznosabb képesség. CTF-ben és BR-ben a Speed is hasznos lehet, persze csak akkor, ha éppen támadunk.



melyik kontrollpont merre van, ráadásul így felülről tudunk támadni. Persze másképp is el lehet keveredni a pontokhoz, de ezt a támadást a legnehezebb visszaverni, hiszen így azonnal a kívánt helyre érkezhetünk. A védők munkáját egy flak cannon segíti, amelyet szintén egy kilövő platform segítségével vehetünk fel:



mégpedig azzal, amelyik közvetlenül a kontrollpontok mögött helyezkedik el. A pályán alacsony a gravitáció, ezért egyrészt nagyobbakat lehet ugrani, másrészt meg magasról is leeshetünk, belehalni nem fogunk.

DOM-SUNTEMPLE. Gyönyörű pálya, ahol a meghódítani kívánt pontok az egymással szemben levő építményekben vannak. Vagy alulról hatolunk be, vagy a felső útról – utóbbi előnyösebb, mert itt rengeteg fegyvert vehetünk fel, ráadásul egy Big Keg is van a bázisok előtt. A négy szobor alatt egy ion painter helyezkedik el, ráadásul innen juthatunk fel a már említett felső szintre. A védőknek igen nehéz dolga lesz, talán akkor járnak a legjobban, ha ők is a felső szinten karéjban foglalják el állásaikat.

BOMBING RUN.

• A BR szabályai nagyon egyszerűek: a pálya közepén feltűnő labdát az ellenfél kapujába kell hajítani, ezért három pontot kapunk.

Most jön a trükk: rengetegen nem tudják, hogy ha a labdát fogva ugranak be a kapuba, akkor hét pont üti a csapat markát (az amerikai foci touchdownjának mintájára).

• A Bombing Runban nagyon fontos a csapatmunka: miként az igazi csapatsportokban, ebben is több –



> WALLJUMP

A walljump meglehetősen nehezen előhozható mozdulat, amelyet azonban érdemes begyakorolnunk, mert néhány pályán igen sokat segíthet. A legegyszerűbb formája, ha a fal mellé állunk, felugrunk, majd kétszer megnyomjuk a hátra-gombot. Ekkor karakterünk elrugaszkodik a faltól, és egy jókorát ugrik hátrafelé. Ha futás közben adjuk elő a mozdulatot, akkor az ugrás még hosszabb lesz, ám magasabb nem. Ahhoz, hogy ez is megtörténjen, a double walljump mozdulatot kell előadnunk. Az alap-



helyzet itt is ugyanaz: nekifutunk a falnak, ugrunk egyet, majd hátrafelé vetődünk. Itt azonban az ugrás gombot továbbra is nyomnunk kell, ráadásul a levegőben megint csak meg kell nyomnunk a hátra-gombot, és így is kell tartanunk. Ha mindent jól csináltunk, akkor – ahogy a képen is látható – rendkívül nagyot szökkenhetünk.

A walljumppal igencsak meglephetjük ellenfeleinket – senki nem számít erre a mozdulatra. Akkor is igen hasznos, ha már nagyon rosszul állunk, és meg akarunk szökni szorongatott helyzetünkből. A mozdulatot egyébként nem csak hátrafelé adhatjuk elő, hanem oldalazva is. A walljumppal megtehető távolság attól függ, hogy milyen magasan találkozunk a fallal.









nagyjából három – posztot lehet megkülönböztetni. Az nagyon rossz megoldás, ha mindenki egy csapatban, birkanyájként rohan, mindig csak a labda felé.

- Az egyik feladat a védelem, ugyanis a saját kapunkat mindenáron meg kell védeni. Mindig kell egy utolsó védővonal is, ha a többiek már kudarcot vallottak. Érdemes úgy beállni, hogy az összes bejáratot belássuk, és területre ható fegyverekkel (rakétavető, shock rifle, biorifle) várjuk a betolakodókat. Amikor a harc zaja közeledik, készüljünk fel.
- A második feladatkör a támadóké, akik távolabbról védik a labdát cipelőt: megpróbálják lezárni a tápos fegyverekhez vezető utat, és ami nagyon fontos, kifüstölik a bázis védelmét. Ha nincs nálunk a labda, akkor természetesen segítenek azt visszaszerezni
- A harmadik poszt pedig a labdacipelőt és az ő közvetlen segítőit jelenti, ők azok, akik majd gólt szereznek. Érdemes a legjobb játékosokat ide tenni, akik alkalmazni tudják az alant felsorolt taktikákat, és képesek megvédeni a labdacipelőt a mindenhonnan áramló ellenfelektől.

- A labdát szállító játékost viszonylag könnyű elpusztítani (12 adrenalin jár érte egyébként), ezért aztán neki rengeteg trükkre van szüksége. Kiválóan használható például az, ha a ránk támadónak átpasszoljuk a labdát – így ugye nem tud lőni – és aztán könnyedén megszabadulunk a tehetetlen és valószínűleg teljesen meglepett ellenféltől.
- Szintén nagyban megkönnyítheti a dolgunkat (főként a nyílt helyeken), ha translocatorral gyorsítjuk be magunkat: eldobjuk a labdát jó messzire, majd utánateleportálunk. Ha ezt a megfelelő ritmusban csináljuk, akkor egyrészt igen nehéz lesz minket leszedni, másrészt meg elképesztő sebességgel suhanhatunk át a pályán.
- Kevesen használják a labdakilövő fegyver másodlagos funkcióját, amellyel befoghatunk egy szövetségest, és így 99%-os pontossággal tudunk neki passzolni.
- Ha már nagyon csehül állunk, akkor mindig passzoljunk egy csapattársnak, vagy ha nincsenek társaink a közelben, akkor hajítsuk el az ellenfél kapuja felé, minél messzebbre, hogy több időnk legyen a felkészülésre.
- Bombing Runban szinte csak a Speed adrenaline-ra van szükség, hiszen így rendkívüli módon megkönnyíthetjük a gólszerzést. Még védekező pozícióból is érdemes előreszaladni, ha megvan a 100 adrenaline (persze szóljunk a többieknek, hogy valaki helyettesítsen minket), hogy megszerezzük a labdát, és berohanhassunk a kapuba.

BR-ANUBIS. Viszonylag kicsi, ám éppen ezért rendkívül jól játszható pálya. A labda a középső csarnokban van, amelyet négyfelől is meg lehet közelíteni. E középső teremtől balra, illetve jobbra van egy terem, ahol a rakétavetőt és a flak cannont vehetjük fel, valamint még tovább haladva kiérhetünk a sivatagba. Itt az egyik oldalon találjuk a redeemert, amelyet jókor használva az egész meccset eldönthetjük. Akkor kell ellőni, amikor a labdát cipelő játékos beront az ellenség térfelére, általában legalább négy-öt kiiktatandó személlyel a nyomában – ekkor vígan lehet gólt szerezni (vigyázzunk, itt igen nehéz touchdownt elérni!). A védekezés nagyon könnyű a pályán (már ha nem kapunk redeemert az arcunkba), ugyanis a gólhoz vezető folyosót a shock rifle kombójával könnyedén le tudjuk zárni.

BR-BIFROST. Itt a két kapu egy hatalmas, dombokkal telitűzdelt havas területtel van elválasztva, amelyen átkelni még translocatorral is lassú dolog. A bázisból nyíló teleporttal vehetjük fel a rakétát, a flak cannont pedig közvetlenül a kapu előtt levő kis kör alakú téren. A legjobban működő taktika, ha valaki az ellenséges bázis tetejére teleportál, és várja, hogy a társak odapasszolják neki a bogyót. Ha ez megtörtént, akkor már csak le kell ugrani a bázisba, és fejest kell ugrani a kapuba. Ez ellen a védekezés nagyon egyszerű (legalábbis szóban, mert azért a taktika nagyon sokszor beválik): legalább egy embernek a tetőn kell rohangálnia, és elintéznie az ott lézengőket. A bázison keresztül történő frontális támadás nagyon elvetélt ötlet, még akkor is, ha az ion painterrel (az egyik párkányon van) megtisztítjuk a terepet: az elhunytak ugyanis mindig a kapu közvetlen közelében élednek fel.

BR-TWINTOMBS. Meglehetősen kicsi pálya, ahol a védőknek igen nehéz dolguk lesz, hiszen a kapuhoz három úton is el lehet jutni. A bázisból bal oldalon kiérve egy rakétát vehetünk föl, a nyílt terület két ellentétes sarkában pedig egy-egy flak cannon vár ránk. Érdemes a tetőre is ellátogatni, mert rengeteg töltény, illetve egy lightning gun is található ott (bár ez a pálya nem kedvez a campereknek). Nagyon vigyázzunk a kapu előtti harccal, ha ugyanis leesünk a vízesésbe, akkor elpusztulunk; igen sokszor fordul elő, hogy a labda is lezuhan, ilyenkor ismét lehet érte rohanni a „kezdőkörbe".

CAPTURE THE FLAG.

- A CTF igényli a legnagyobb fokú kooperációt (bár néhány BR-klán ezt biztos kétségbe vonná), ezért igen fontos, hogy kommunikáljunk a társakkal. A patch már

> KONZOLPARANCSOK

Mint minden FPS-ben, így az UT2K3-ban is vannak igen hasznos konzolparancsok. A konzolt alapbeállítás szerint a „Tab" billentyűvel hozhatjuk elő. A felsorolt parancsok közel sem fedik le a teljes kínálatot, az extrábbakért a **www.planetunrealtournament.com**-ot tudjuk ajánlani. (A cheateket csak egyjátékosmódban használhatjuk)

Loaded – minden fegyver, lőszer és 100 adrenalin
Ghost – át tudunk menni a falakon
God – sérthetetlenség
Fly – repülés (a Walk paranccsal kapcsolhatjuk ki)
Slomo [érték] – lelassíthatjuk, illetve felpörgethetjük a játék sebességét (az 1 a normális).
Setname [név] – megváltoztathatjuk a nevünket
Stat fps – a képfrissítés kijelzése
Stat all – minden statisztika kijelzése (Stat none az eltüntetésükhöz)
Fov [érték] – az általunk belátott szög átállítása [érték] fokra
Preferences –Igen részletes beállításokat engedő menüt kapunk
Demót felvenni a **Demorec [név]** paranccsal, a felvételt leállítani a **Stopdemo** paranccsal, magát a felvett filmet pedig a **Demoplay [név]** paranccsal lehet.
Érdekességként ki lehet próbálni a **Behindview 1** parancsot, amellyel külső nézetre kapcsolhatunk (a **Behindview 0** állítja vissza a belső nézetet).





> **PATCH**
>
> Október 29-én jelent meg az első patch a játékhoz (2136 a verziószáma), amelyet a múlt havi CD-mellékletünkön is megtaláltok. Ez rendkívül sok mindent javít, itt csak a lényegesebbeket említjük.
>
> - Levették a nálunk levő rakéták maximális számát 42-ről 30-ra.
> - A minigun kicsit gyorsabban pörög fel.
> - A pályaépítő UnrealEd immár működik Windows 98 alatt is.
> - A botok többé nem szorulnak be a többszintes pályákon, és többet használják az adrenaline-képességeket.
> - A különböző mondatokat immár hozzárendelhetjük a billentyűkhöz (Speech-fül a beállításoknál).
> - A HUD sokrétűen állíthatóvá vált.
> - A Lightning Gun által kilőtt villám egyenesebb lett, így nem takarja el, hogy mit is találtunk el.
> - A No Adrenaline mutator mellett immár használhatunk más mutatorokat is.
> - Az Instagib fegyver most már tényleg minden találatkor öl.
> - A Flak Cannon egyes sörétjeink sebzése kicsit megnőtt.

lehetőséget ad arra, hogy különböző billentyűkhöz különböző szövegeket rendeljünk, érdemes az F1-F12-ig terjedő csíkra bindelni ezeket. A leghasznosabb mondatok a következők: „the base is under attack", „I need some backup", „the enemy flagcarrier is here", „In Position!" és „Kiss my ass" :).

• Mivel csapatjátékról van szó, viselkedjünk is úgy: ne támadjunk egyedül, ne kóboroljunk el félreeső helyekre, és ha elvitték a zászlónkat, akkor mindenáron próbáljuk meg visszaszerezni. Nagyon fontos a saját zászló védelme, ne tekintsük ezt unalmas feladatnak, hiszen így is rengeteg izgalomban lesz részünk. A csapatnak mindig körülbelül 30-40%-a vegyen részt a védekezésben.

• Ha nálunk van a zászló, de nem tudjuk pontra váltani, mert a miénket is elrabolták, akkor bújjunk el egy félreeső sarokba. Próbáljunk meg legalább egy társat megkérni arra, hogy védjen meg minket, így nagyon megnőnek az esélyeink.

• A zászlós szobát területre ható fegyverekkel védjük be; nem véletlenül vannak a lobogó környékén majdnem mindenhol biorifle-ok és shock rifle-ok elszórva, ezekkel kitűnően lehet a zászlóra koncentráló ellenfeleket kiiktatni.

• A campelés nagyon idegesíti az embereket, ezért csak akkor döntsünk e taktika mellett, ha bírjuk a durva sértéseket – esetleg akkor, ha nem tudunk angolul.

• A translocatort dobjuk el valahol a zászló környékén, így, ha vészhelyzet alakul ki, azonnal vissza tudunk térni, hogy üldözzük a tolvajt. Ez a taktika arra is jó, hogy a translocator kameraként használva (miután elővettük, válasszuk ki megint) megnézhetjük, hogy az ellenfél merre menekült. Esetleg támadás előtt is jól jöhet ez a kamerázás, hiszen így megtudhatjuk, hogy a védők miként helyezkednek el.

CTF-CHROME. Teljesen szimmetrikus pálya, ahol a zászló igen nehezen elérhető helyen van (vagy felmegyünk a kis folyosókon, vagy a zászlós terem legvégén levő lifttel megyünk fel hozzá). A támadók két úton közelíthetik meg a zászlós szobát, az egyikben rakétavetőt, a másikban pedig flak cannont vehetnek magukhoz – célszerű itt felállítani az első védelmi vonalat.

CTF-CITADEL. Ez a pálya szerepelt a demóban is, így valószínűleg mindenki ismeri. Szintén szimmetrikus, ahol a zászlót három útvonalon is meg lehet közelíteni. A legtöbbször működő megoldás talán az, ha felülről, töltött rakétavetővel próbálkozunk, így jó eséllyel kiiktathatjuk a védők nagy részét (általában a teleport mellé állnak be – pont ezért mi ne ezt tegyük, hanem az ellentétes, a zászlóhoz közeli sarkokat válasszuk). Ha a zászlóval kell elbújnunk, ne a toronyba menjünk fel, ahol kiváló célpontot nyújthatunk a lightning gunnal campelőknek, hanem a teleporttól jobbra levő járatban keressünk menedéket, erre kevesen jönnek. Az egyik tüskés csillagon van egy 100 HP-t gyógyító Big Keg O'Health.

CTF-DECEMBER. Az UT November című, igen népszerű pályájának felújított változata, amely az elődtől eltérően teljesen szimmetrikus. A bázis elsőre kicsit zavaró lehet, de hamar kiismerjük majd. A zászlós szobában van a flak, a jobb oldali ajtónál a rakétavető, a zászlótól felfelé vezető járatban pedig a Big Keg O'Health. A támadók vagy a két ajtón keresztül érkezhetnek, vagy fentről, egy kis csatornán át (ha bejutottunk a bázisra, akkor menjünk egyenesen, és itt lesz az első szobában, a plafonon – a translocatort használjuk). A pálya közepén levő hajón egy double damage van, illetve mindkét oldalon egy mesterlövész-állás. Ha a hajó alatt megyünk, akkor ne az első, hanem a második liftet használjuk: egyrészt védettebb helyen jövünk fel, másrészt útközben van egy rakétavető is.

CTF-FACE3. Az UT zseniális pályájának harmadik variációja alaposan megnőtt, talán túlságosan is. Még 16-an játszva is gyakori, hogy sokáig nem találkozunk ellenféllel. Ez persze nem igaz, ha a lightning gunokkal telepakolt torony sok szintjének egyikéből idegesítjük az ellenséget fejlövéseinkkel. A zászlót elvinni egyrészt a mesterlövészek miatt nehéz, másrészt meg azért, mert a zászlós szoba semmi fedezéket nem kínál, és a védők egy párkányon, rakétavetőkkel várakoznak. Ezért nagyon szemét taktikát ajánlok: a támadók egy híján berontanak a zászlóért (optimális esetben a középső piramisnál levő redeemerrel indítva), majd megpróbálják elvonszolni magukat egy, a torony tetejére vivő teleportig. Innen egyszerűen a halálba kell ugrani (vagy elteleportálni) – így a zászló leesik, remélhetőleg az épp ott várakozó csapattársunk kezébe. Az üldözők nem fognak leugrani, mert akkor meghalnának – ha ellenünk alkalmaznák a taktikát, akkor a translocatort mindig lőjük ki a középső platformra, így a rabló elé kerülhetünk. A bázisok hátulján találjuk meg a Big Keget.

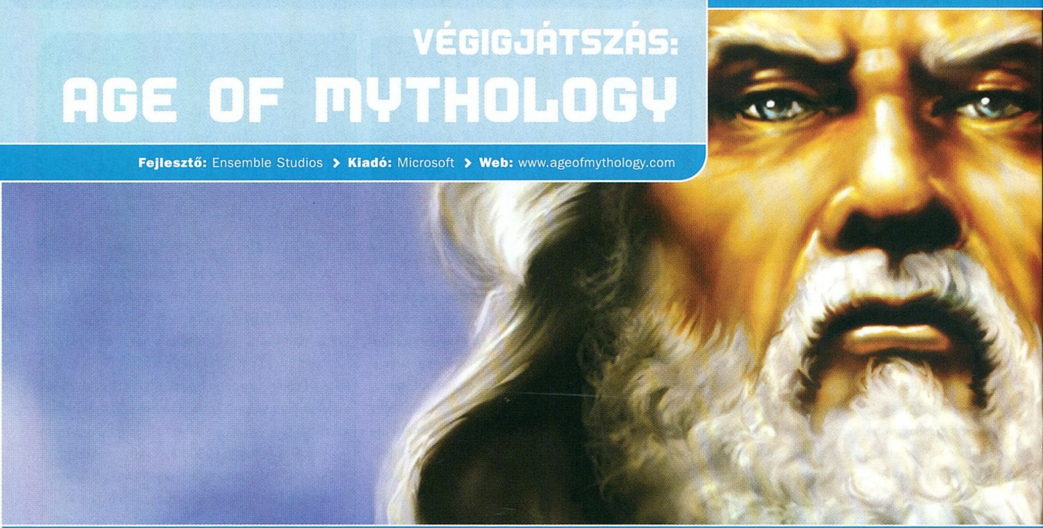
CTF-GEOTHERMAL. Nagyszerű pálya, ahol a zászlót kétfelől lehet megközelíteni: egyrészt alulról, másrészt pedig a fenti folyosón, majd a csövön át. A legnagyobb küzdelmek itt a középső, jórészt nyílt téren zajlanak, ezért ha a zászlóval menekülünk, azt a fenti úton tegyük. Ezen a pályán sokat segíthet egy elterelő támadás: például ha fentről ketten rohamoznak, és ez leköti, elcsalja a védőket, akkor már simán be tud lopakodni egy felgyorsított karakter. A védők közül ezért mindig legyen valaki, aki a csövek közé rejtőzik el, és soha nem hagyja el a termet, illetve mindig legyen valaki, aki a kifelé vezető csőre vigyáz.

CTF-MAGMA. A LavaGiant átdolgozott változata, ahol a rengeteg útvonal miatt az elszökött zászlórablót elég nehéz megállítani.
Igen fontos, hogy a középen levő falat (két-három translocator-dobással juthatunk fel ide) mi kontroláljuk: innen rakétával vagy lightning gunnal leszedhetjük a menekülőket, ráadásul itt van egy ion painter is, amelyet támadás előtt érdemes elsütni. Mindkét bázis mögött van egy kis sziget, ahonnan egy redeemert vehetünk magunkhoz, ezt vagy támadáskor, vagy a menekülő rabló ellen használjuk.

■ GRATH

VÉGIGJÁTSZÁS:
AGE OF MYTHOLOGY

Fejlesztő: Ensemble Studios > **Kiadó:** Microsoft > **Web:** www.ageofmythology.com



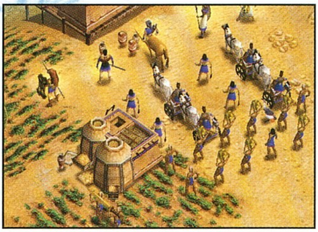
1. OMENS. A kalózok néhány óriáspolip segítségével támadást indítottak Atlantisz ellen. A sereg megérkezéséig Arkantosnak és maroknyi csapatának kell feltartóztatnia a támadókat. Kezdéskor rögtön képezzünk ki még öt parasztot, és hármat közülük küldjünk el fát vágni. A többit osszuk be a szántóföldekre, s idézzük meg az eső varázslatot (minél több paraszt dolgozik, annál nagyobb a hatékonyság). Arkantos és az íjászok könnyedén leverhetik a polipot, és az első néhány kalózhajónak sincs túl sok esélye. Amint elegendő fa összegyűlt, építsünk fel legalább három tornyot a dokkok környékére. Ezután koncentráljunk a katonák építésére, elegendő íjásszal feltartóztathatjuk őket addig, míg megérkezik a felmentő sereg.

2. CONSEQUENCES. A szigeten működő kalózközpont lerombolása lesz a cél. Azonnal húzzunk fel három-három védőtornyot a falu északi és déli oldalára, a kalózok innen támadnak. Építsünk kikötőt, majd duzzasszuk fel a flottánk létszámát hatra. Ekkora erővel már megtámadhatjuk a kalózkikötőt, de előbb érdemes néhány myth egységet beszerezni. Mivel a cél a központ lerombolása, ezért az alistenek közül válasszuk Arészt, az ő küklopszai rendkívül hatékonyak az épületek ellen. Öt-hat ilyen lény, valamint a három hős elegendő a támadáshoz, főleg, ha a flottával egységesen támadnak. A hadihajók elsüllyesztik az ellenséges gályákat, valamint lövik a parton gyülekező katonákat és myth csapatokat. Eközben a küklopszok Arkantos vezetésével megtámadják a kikötőt, s lerombolják a tornyokat. Ne felejtsük el bevetni Arész pestis varázslatát, annak hatása alatt az ellenfél nem képes új egységeket csatasorba állítani. Ezután már csak a városközpont lerombolása és a minotaurusz megsebesítése marad hátra.

3. SCRATCHING THE SURFACE. A küldetés célja a két trójai dokk megsemmisítése. Vigyük délre Arkantost és a sereget, majd foglaljuk el a települést. A parasztokkal építsük fel a városközpontot, majd kezdjük el a nyersanyagok összegyűjtését. Gyorsan lépjünk kort, és válasszuk Arészt. Építsünk halászhajókat, ezek megkönnyítik az élelemgyűjtést. Húzzunk fel egy templomot, majd képezzünk ki a város védelmére három-négy küklopszot. Célozzuk meg a Heroic Age-t, ott válasszuk Dionüszosz istent. A kikötőben építsünk két hammer shipet két Szkülla társaságában. A város védelmére húzzunk és fejlesszünk fel három tornyot északon és délen, valamint idézzünk meg három hidrát. A város védelme biztosított, ideje támadásba lendülni. A hadihajókkal és a Szküllákkal vonuljunk északra, és süllyesszük el az ellenséges hajókat. Ezután építsünk két Juggernautot, majd romboljuk le az északi kikötőt. A szörnyekkel vonuljunk délre, majd süllyesszük el az ott található hajókat. Már csak a déli kikötő maradt hátra, ezt kell lerombolnunk a győzelemhez.

4. A FINE PLAN. Az ellenség által birtokolt aranybányák északra vannak, foglaljuk el őket. A keleti szigeten lévő lila civilizáció ellenség: akadályozzuk meg, hogy onnan támadják a bázisunkat, vonjuk blokád alá a tengerszorost. A déli kis szigeten lévő aranybányát mindössze néhány íjász védi, érdemes rögtön a küldetés elején kitermelni. Gyorsan lépjünk kort, majd foglaljuk el a nyugati kis falut. Itt is találunk aranyat, ráadásul az ellenség szamárkaravánjai is ide járnak áruért. Ezen a pályán Dionüszoszt és Hérát javaslom az alistenek közül, a hidra és a medúza hihetetlenül jól kiegészíti egymást.









A medúzákat fejlesszük fel maximumra, öt-hat ilyen lény egész seregeket képes megállítani. Keressük meg a romok között lévő varázstárgyakat, sokat segíthetnek a harcban. A cél Trója kapujának a lerombolása. Ez három hidrának és hat medúzának a hősök vezetésével nem okozhat gondot.

5. JUST ENOUGH ROPE. A küldetés célja az, hogy megsemmisítsük a trójaiak előretolt katonai központját. A küldetés elején rögtön támadjuk meg az Ajaxot szorongató csapatokat, majd vonuljunk vissza a bázisra. Nagyon gyorsnak kell lennünk, mivel az ellenség egyre nagyobb erőkkel támadja a bázisunkat. A piacon képezzünk ki mi is néhány szamárkaravánt, azok automatikusan termelik nekünk az aranyat. Két kegytárgy is található a környéken (a kezdőhely mellett, a romoknál, valamint a térkép délnyugati részében). Törekedjünk arra, hogy mi érjük el előbb a negyedkort, itt válasszuk Hérát és a medúzáit. Ezekből képezzünk ki 8-10 darabot, majd támogassuk meg őket négy hidrával. Nagyon fontos a gyors mozgású lovasság megléte itt, minden támadó hullámban lesz néhány igencsak veszélyes katapult. Támadáskor először a medúzák lépjenek, nyolc azonnal megölt ellenfél behozhatatlan előnyt jelent. Ezután verjük szét a katapultokat, majd vonuljunk vissza. A többit már az erődök és a tornyok elvégzik helyettünk. A trójai bázis északkeleten található, az itt lévő katonai épületeket kell lerombolnunk.

6. I HOPE THIS WORKS. A küldetés első részében 1000 egységnyi fát kell kitermelnünk. Két parasztot állítsunk rá az élelemszerzésre, a többivel azonnal kezdjük meg a favágást. Felejtsük el a katonai egységeket, a rendelkezésre álló erőkkel kell gazdálkodnunk. 15 parasztig meg se álljunk, ebből kettő gyűjtsön élelmet a kecskékből, a többi vágja a fát ezerrel. A trójaiak felderítőket küldenek a területre, ezek első csoportját mindenképpen el kell kapnunk. A környéken találunk egy kegytárgyat, ez nagyobb sebességet ad a lovasainknak. Amennyiben az első osztagot elkaptuk, vonuljunk vissza a bázisra. Amint összejön az 1000 fa, állítsuk rá az összes parasztot a faló elkészítésére. 13-15 paraszt elegendő, ne takarékoskodjunk az élelemmel, nem lesz rá szükségünk. A faló elkészülése után a három hős bejut Trója városába. Ott lehetőleg kerüljük el az őrjárato-





EGYIPTOMI ISTENEK



ANUBIS - a halottak és az ítélkezés istene
Myth egység: Anubite
Varázslat: Plague of Serpents
Specializáció: myth egységek és lándzsások



BAST - a termékenység istennője
Myth egység: Szfinx
Varázslat: napfogyatkozás
Specializáció: földművesek és favágók



PTAH - a teremtés istene
Myth egység: Wadjet
Varázslat: Shifting Sand
Specializáció: farmok, spearmen, axemen, slingers



HATHOR - az ég istennője
Myth egység: Petsuchos
Varázslat: Sáskajárás
Specializáció: zsoldosok és épületek



NEPHTHYS - az éjszaka és a halál istennője
Myth egység: Leviathan, Scorpion Man
Varázslat: Ancestors
Specializáció: fáraók és papok



SEKHMET - a háború és a harc istennője
Myth egység: Scarab
Varázslat: Citadel • Specializáció: Slingers, Chariot Archers, Siege Towers, War Barges, Catapults



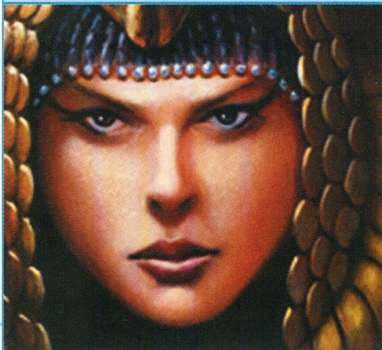
HORUS - a bosszú istene
Myth egység: Avenger
Varázslat: Tornado
Specializáció: Axeman, Spearman



OSIRIS - az ítélkezés istene
Myth egység: Mummy
Varázslat: Son of Osiris
Specializáció: Camelry, fáraók, archer ships



THOTH - a bölcsesség istene
Myth egység: Phoenix, Sea Turtle
Varázslat: Meteor • Specializáció: munkások és az erődben képzett egységek



kat, és koncentráljunk a kapu lerombolására. Négy ostromgépet is szerezhetünk, ha legyőzzük a küklopsz őrt. Ezután támadjuk a déli kaput, onnan érkezik a felmentő sereg. Az erősítés megérkezése után koncentráljunk az erődökre, ezek lerombolásával nyerhetünk (két meteorzápor varázslatot is kapunk, használjuk el őket).

7. MORE BANDITS. A két hős magányosan indul neki a kalandnak, de a végére kisebb hadsereget gyűjthet össze. A part mentén keletre találunk egy kegytárgyat, ezt vigyük magunkkal. Szabadítsuk ki a fogoly kentaurokat, majd a segítségükkel foglaljuk el a börtön többi részét is. A templomban továbbfejleszthetjük a kentaur harcosokat, és bővíthetjük a seregünket néhány hidrával. Az ostromgépre vigyázzunk, szükség lesz rá később. Kutassuk át a környéket, újabb relikvia van a közelben. A városban igyekezzünk minél több épületet megmenteni, az ellenséges épületek lebontása után további nyersanyagokat kapunk jutalmul. Romboljuk le a nyugati kaput, majd bontsuk el az ellenséges templomot. Idézzünk meg 3-4 hidrát, majd intézzünk frontális támadást az ellenséges erőd ellen. Néhány katapult a háttérből gyorsan lebontja az erődöt, és máris győztünk.

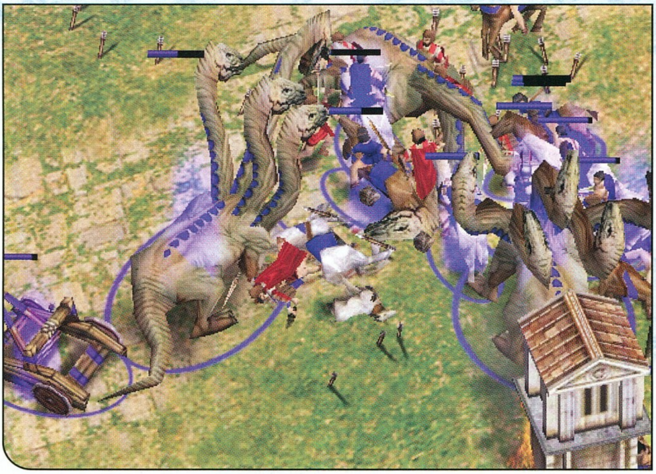
8. BAD NEWS. Seregünket egy hegyszoros választja ketté, csak később tudjuk egyesíteni erőinket. Mindkét oldalon különböző nyersanyagok találhatók, és csak akkor győzhetünk, ha a szoros mindkét felén egyaránt hatékonyan működünk. Aranyat nyugaton, fát keleten találhatunk (itt lesz egy relikvia is). Nagyon gyorsan lépjünk szintet, és gyártsunk le 10 medúzát. A nyugati városrészt hamarosan meteorzápor éri, az épületek csak akkor vészelik át, ha minden fejlesztést elkészítettünk. Erről az oldalról három-négy hidrával és katapultokkal érdemes menni. A cél a felső két erőd lerombolása, a kombinált csapatnak ez nem okozhat gondot. Legyen mindig kéznél néhány lovas az ostromgépek ellen.

9. RELEVATION. Ez földalatti küldetés, amelyben a Tartalus kapuját betörni készülő ostromgépet kell megsemmisítenünk. Lehetőség szerint a hősökkel támadjuk a mitológiai egységeket: sokkal hatékonyabbak ellenük, mint a hagyományos csapatok. Az alsó két alagúton keresztül érkezik az ellenség utánpótlásának nagy része, azonban a sziklák lerombolásával elzárhatjuk az utat. Érdemes azonban benézni a mellékjáratokba is, szövetséges szörnyeket találhatunk (nimeai oroszlán, három medúza). Az alagutak eltorlaszolása után vonuljunk vissza a kapuhoz, s a gyalogosággal és a lovassággal támadjuk meg. Az erősítést azonnal vezényeljük a kapuhoz, mindenkire szükség lesz a megsemmisítéséhez. A villámvihar varázslatot hagyjuk a végére, az ellenség rengeteg munkást vezényel a sérülések kijavítására. A gép megsemmisülésével ér véget a küldetés.

10. STRANGERS. Ismét a föld alatt vagyunk, a feladatunk az, hogy összegyűjtsünk három elveszett relikviát, és azokat visszavigyük a templomokba. Ezen a pályán új egységeket kapunk, ezek a shadeek. Kiváló felderítők, ráadásul egyetlen csapással elintézhetik bármelyik ellenfelet (sajnos ezután eltűnnek).
Ismét a hősök kerülnek előtérbe, mivel kizárólag myth egységekkel kerülünk szembe. A pálya ember és shade veszteség nélkül teljesíthető, sőt, még az isteni erőket sem muszáj felhasználnunk. Érdemes mindent felderíteni, összesen kilenc shade rejtőzik a romok között. Az íjászokat minden esetben tartsuk hátul, a myth ellenfelekkel szemben nincs esélyük.

11. LOST RELIC. A földalatti járatból Egyiptomban bukkanunk fel. Az első feladatunk az lesz, hogy segítsünk megvédeni az ásatás környékét. Csak akkor nyerhetünk, ha a munkások befejezik a munkálatokat. Az ellenfél három helyen törhet be a völgybe, ezeket érdemes először fallal körbezárni. A küldetés közepétől azonban megjelennek az ostromgépek, ezek ellen a falak és a tornyok semmit sem érnek. Fejlesszük fel a meglévő egységeinket, és vigyázzunk a papokra, hiszen azok csata után felgyógyíthatják az egységeinket. Az ostromgépek megjelenése után vezényeljünk minden munkást az ásatásra, és próbáljuk meg húzni az időt. Megfelelő fegyverekkel és páncélzattal egy viszonylag kis csapat is képes feltartóztatni az ellenséget az ásatás befejezéséig.

12. LIGHT SLEEPER. A harci szekerekre nagyon vigyázzunk, jelentős előnyre teszünk szert, ha megóvjuk őket, és a hősökkel intézzük el az aranybánya őreit. Szabadítsuk ki a munkásokat, majd kísérjük őket a városukba. A templom előtt található kegytárgyat vigyük magunkkal, nagy hasznunkra lesz később. A városban azonnal kezdjünk nagy arányú építkezésekbe, főként az isteni kegyet generáló emlékművekre koncentráljunk. Ne felejtsük el, hogy a fáraóval és a papokkal felgyorsíthatjuk az építkezés ütemét, valamint a termelékenységet. Gyorsan lépjünk szintet, majd hozzuk létre a krokodilhadseregünket. Támogassuk meg őket papokkal, majd kezdjük meg az ostromot. Az erőd és a kapuk leküzdésére használjunk ostromgépeket; a lényeg az, hogy minél előbb megtisztítsuk az utat a







szoborig. Az idő nagyon fontos tényező. Kemsyt hadserege nagyon gyorsan nyomul előre. Az oázisban kiásott kardot vigyük el a szoborhoz, majd az Őrzővel győzzük le a rosszfiúk seregét.

13. TUG OF WAR. Ozirisz isten egyik testrésze található a ládában, ezért nem árt, ha vigyázunk rá. Rögtön küldjük a gyalogságot a csata színhelyére, majd győzzük le a hősök testét őrző katonákat. Vegyük üldözőbe a szekeret, majd a rendelkezésre álló erőkkel vegyük át az irányítását (Chiron váljon el a fő csapattól, és állítsa meg a szekeret, melyet minél távolabb állítunk meg az ellenség bázisától, annál könnyebb dolgunk lesz). Gyorsan lépjünk szintet (a kegytárgyakat a fáraóval vigyük be templomba), majd képezzünk ki 10-15 harci szekeret. Ezek az egységek nagyon gyorsak, és a háttérből kiválóan alkalmazhatók a gyalogság ellen. A templom körül csoportosuló állatokat is vessük be, és ne feledjük, hogy a fáraó újakat is megidézhet. Képezzünk ki harci elefántokat is, ők az egyiptomi sereg elit katonái. A ládát soha ne hagyjuk erős fedezet nélkül, mivel Kemsyt csapatokat dob át a hátunk mögé (Shifting sand, Roc transporterek), de ha erős sereggel rendelkezünk, akkor nem lehet gond. A küldetés akkor ér véget, ha a szekér áthalad a városkapun.

14. ISIS, HEAR MY PLEA. A kezdéskor kapott sereg csak arra elegendő, hogy rövid ideig feltartóztassuk az ellenséget. A parasztokat fogjuk munkára, ebben a küldetésben egyenlő arányban lesz szükségünk aranyra, fára és élelemre. Koncentráljunk a mitológiai lényekre és a harci elefántokra, ők itt a legütőképesebb egységek. Egy közeli ellenséges templom előtt kegytárgy található, ez mindenképp hozzuk el. A szűk átjárókba építsünk erődöket, ezek egy ideig képesek feltartóztatni az ellenséget. Számítsunk harci elefántok támadására, ellenük a lándzsás egységek a nyerők. Romboljuk le a küklopsz erődjét, majd vigyük Amanrát a szállítóhajóhoz. Hajózzunk fel a folyón, majd állítsuk a mi oldalunkra a szövetséges flottát. Tisztítsuk meg a partvidéket a tornyoktól, és süllyesszük el az ellenséges hajókat. Szálljunk partra a börtönszigeten, majd szabadítsuk ki a hősöket.

15. LET S GO. Amint a szállítóhajók megérkeznek, pakoljunk be mindenkit, majd irány a szövetséges város. Útközben kalózhajók támadnak meg, a teknős könnyedén elsüllyeszti azokat. A városban gyorsan szervezzük meg a termelést, a fáraóval gyógyítás helyett inkább növeljük az aranybánya termelékenységét. Gyorsan lépjünk szintet, majd építsünk három hammer shipet és két war barge-ot. Gyorsan romboljuk le az északi világítótornyot, nélküle a kalózhajók sorra zátonyra futnak, nem okoznak több gondot. Az istenek közül Oziriszt válasszuk, a múmiák majdnem olyan hatékonyak, mint a medúzák a görögöknél. Fejlesszük tovább a war barge-okat, majd a távolból szedjük le a szekeret őrző tornyokat. Pakoljunk be egy ütőképes csapatot szállítóhajókba, majd szálljunk partra a falak mellett. Intézzük el az őröket (három-négy múmiával és a hősökkel ez nem lesz nehéz), majd romboljuk le a falat. Kaparintsuk meg a szekeret, majd hozzunk át néhány parasztot, ezután építsünk ki itt is egy kisebbfajta bázist. A szekeret délre kell levinni, ütőképes hadseregnek ez nem okozhat gondot.

16. GOOD ADVICE. Arkantos álma az alvilágban kezdődik, itt kell megküzdenie néhány mitológiai lénnyel. A relikviát vigyük Zeus templomába, majd



ÉSZAKI ISTENEK



FORSETI - az igazság istene
Myth egység: troll (távolsági fegyverrel)
Varázslat: gyógyító forrás
Specializáció: Hersir és Ulfsark



FREYJA - a szépség istennője
Myth egység: valkűr (gyógyító)
Varázslat: erdőtűz
Specializáció: lovasság



HEIMDALL - az éberség istene
Myth egység: Einherjar
Varázslat: falrombolás
Specializáció: épületek



BRAGI - a költészet és a bárdok istene
Myth egység: Battle Boar (mechanikus vadkan)
Varázslat: Flaming Weapons
Specializáció: Ulfsark



NJORD - a tenger és a viharok istene
Myth egység: Kraken, Mountain Giant
Varázslat: Walking Wood
Specializáció: hajók és erődök



SKADI - a vadászat és a tél istennője
Myth egység: Frost Giant
Varázslat: Frost
Specializáció: Throwing Axeman



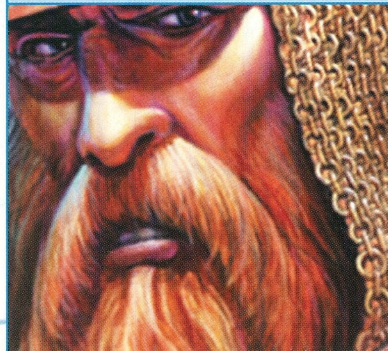
BALDR - a szépség istene
Myth egység: Fire Giant
Varázslat: Ragnarok
Specializáció: ostromfegyverek és lovasság



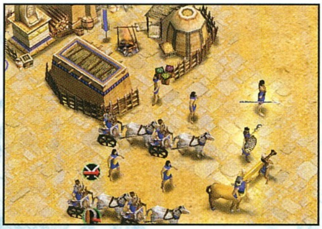
HEL - az alvilág istennője
Myth egység: Fire Giant, Frost Giant, Mountain Giant
Varázslat: Nidhogg (sárkány)
Specializáció: myth egységek



TYR - a háború istene
Myth egység: Fenris Wolf, Jormund Brood
Varázslat: Fimbulwinter (farkasfalka)
Specializáció: gyalogság









intézzük el a támadó küklopszokat. Ezután a görög hősök segítségével újabb lényeket kell megsemmisítenünk. Az álom vált, és Arkantosnak egy hatalmas kőtömböt kell lerombolnia. A shade-eket óvatosan használjuk el, a küldetés vége felé jön néhány hidra, tartogassuk őket azokra. A katapultokat használjuk a bontásra, a többiek védjék őket. Az isteni erőket itt érdemes bevetni, a torlasz lerombolása után az álom új részébe érünk. Arkantos az ellenség oldalán találja magát, és a görög hadsereg lesz az ellenfele. A csapatban három hős is található (a küldetés kezdetén kettő a szállítóhajókban pihen, szedjük ki őket), kapjuk fel velük a szigeten lévő kegytárgyakat. Vigyük a flottát a szárazföldre, de a szállítóhajókat hagyjuk hátra. A kalózhajók és az óriáspolipok segítségével tisztítsuk meg előttük az utat, majd szálljunk partra. Ne építsünk semmit a Town Center köré, hamarosan földrengés rázza meg a területet. Építsünk templomokat, majd helyezzük el bennük a kegytárgyakat. Hozzunk létre erős sereget, majd támadjuk meg a fő bázist. Vegyük körbe a helyet erődökkel, s készüljünk fel a támadó lovasság és a katapultok ellen. Fokozatosan nyomuljunk előre, majd romboljuk le a csodát az ostromgépeinkkel.

17. THE JACHAL S STRONGHOLD. Jussunk el a semleges városba, majd villámgyorsan húzzunk fel legalább két erődöt, melyek megvédik a dolgozókat a támadásoktól. Koncentráljunk először az aranyra, ez lesz ebben a küldetésben a legfontosabb nyersanyagunk. Gyorsan derítsük fel a környéket, délen lesz egy templom, nem kell építenünk (szedjük össze a kegytárgyakat, és vigyük őket a templomba). Lépjünk szinteket, a múmiák miatt érdemes Oziriszt választani. A szigetre az ellenfél Leviatán szörnyeken érkezik, akadályozzuk meg a partraszállást. Építsünk egy világítótornyot, majd figyeljük ki, hogy a szörny hol teszi partra a gyomrában található egységeket. Vezényeljünk ide múmiákat, ők egyetlen intéssel elintézhetik a lényt, mielőtt még partra tehetné a benne lévő csapatokat. 10-15 továbbfejlesztett múmia elegendő is lesz. Támogassuk meg őket két fáraóval és néhány pappal. Ezután építsük ki a flottánkat, mely álljon war barge-okból (az épületek ellen) valamint Leviatánokból (szállítóegység és támadó egyaránt). A nagyobb sereget csaljuk a múmiák közelébe, a Leviatánokat és a teknősöket egy mozdulattal elintézik, a hajókat bízzuk a war barge-okra. Itt az ideje ellentámadásba lendülni. Tisztítsuk meg a partvidéket, különös tekintettel a kikötőkre. A tengerről intézzük el a védőtornyokat és a lakóházakat. Szálljunk partra a múmiákkal és a hősökkel, valamint vigyünk magunkkal néhány parasztot is. Építsünk az ellenség szigetén ostromgépgyárat, majd a távolból szedjük le az épületeket. A rohamozó ellenséget a múmiák simán elintézik, hamarosan óriási élőhalott seregnek parancsolunk (a múmiák az ellenséget élőhalottá változtatják, aki ezután a mi oldalunkon fog harcolni). Nyomuljunk szép lassan előre, majd vigyük Amanrát a doboz mellé.

18. A LONG WAY FROM HOME. Legyünk nagyon gyorsak ebben a küldetésben, különben nehéz dolgunk lesz. Koncentráljunk arra, hogy minél előbb meglépjük mindkét kort, és kifejleszthessük a múmiákat. A harci elefántok ellen ideálisak, bár nagyon drágák. Kutassuk fel a környéket, két relikvia is található a folyó innenső partján. A tábortól délkeletre találunk egy semleges templomot, innen támadnak a múmiák. Romboljuk le, majd zsebeljük be az aranyat. A másik a folyó túloldalán, nyugaton található, bizonyos időnként innen is jönnek majd múmiák. Építsük szépen fel a seregünket (10 múmia, négy harci elefánt és a hősök elegendők lesznek. Tereljünk össze legalább 15 favágót, majd kezdjünk neki a térkép közepén lévő fa kivágásának. Alaposan készüljünk fel az ellentámadásra, ilyenkor minden elefántot támadjunk külön múmiával. Ezután már nem lesz nehéz dolgunk, csak meg kell várni, míg a favágók elvégzik a munkájukat.

19. WATCH THAT FIRST STEP. Viszonylag egyszerű küldetés, de ismét gyorsnak kell lennünk. Nyomuljunk előre a szigeten, majd ütközzünk meg az ellenséggel. A hősök a mitológiai lények, a dárdások az elefántok ellen menjenek, akkor megúszszuk komolyabb veszteségek nélkül a dolgot. Romboljuk le a kikötőt, majd foglaljuk el a két kalózhajót. Hajózzunk fel a csatornán, majd foglaljuk el a semleges falut. Kezdjünk őrült építkezésbe, néhány percünk maradt, míg titokban tevékenykedhetünk. Ismét koncentráljunk a múmiákra, hiába, az egyiptomiaknál egyértelműen ők a favoritok. Szintlépés után húzzunk fel két erődöt a város védelmére, majd szállítsunk át légi úton (flying roc) néhány aranybányászt a szigetre, ott nyugodtan dolgozhatnak. Ha már ott vagyunk, akkor vigyük vissza a már elkészült kolosszusokat, ők képezik a gerincét a seregünknek. Hozzunk létre 8-10 múmiát, majd a hősök vezetésével induljunk meg. A katapultunk hátulról szedje le az épületeket, a múmiák elöl tartsák a frontot. Nyomuljunk előre így, míg el nem érjük Kamost, a minotauruszt (a térkép északkeleti sarkában van). Végezzünk vele, így a küldetés ér véget.

20. WHERE THEY BELONG. A térkép két sarkából indulunk, Arkantos később csatlakozik a csa-









pathoz. A cél az, hogy a három szekeret elvigyük a piramishoz, csak így kelthetjük újra életre Oziriszt. Használjuk ismét a múmia stratégiát, ez ellen nincs orvosság. A kezdő pozíciókban kevés az arany, de tovább nyomulva találunk eleget. Szép lassan araszoljunk északra, az ostromgépekkel bontsuk le az erődítményeket. Arkantos keleten jelenik meg, és lehetősége nyílik egy kis halászfalu felszabadítására (a torony lerombolása után a halászat automatikusan megindul). Vigyük mindhárom szekeret a piramis elé, ekkor nyerjük meg a küldetést.

21. OLD FRIENDS. Kirké szigetén Arkantos és Ajax csapdába kerül, vaddisznó formában kell elérniük Zeus templomát. Útközben ki kell szabadítaniuk Odüsszeusz társait, akik vágósertés alakban élik hétköznapjaikat. Tisztítsuk meg a disznók előtt az utat (külön vigyázzunk a falusiakra, mindenáron disznóvágást akarnak rendezni), majd vigyünk mindenkit a templom elé, ahol visszaváltoznak emberi formába. Húzzunk fel gyorsan egy bázist, majd építsük ki a hadseregünket. Északkeleten és északnyugaton ellenséges parasztok dolgoznak, őket mindenképpen semmisítsük meg. Három medúza és három mantikor a hősökkel elég lesz a katonákra, az ostromgépek meg elintézik az épületeket. Igyekezzünk a szintlépésekkel, ha sokáig várunk, akkor bizony az ellenség lerohanhat. A papra nagyon vigyázzunk, ő képes meggyógyítani a sebesült egységeket. Romboljuk le Kirké erődjét, és szabadítsuk ki Odüsszeuszt.

22. NORTH. Megérkeztünk a messzi északra, a vikingek földjére. A küklopsz által elindított lavina szétszórta a sereget, először is szedjük össze a túlélőket. A farkasokkal a hősök simán elbánnak, a többieket vigyük fel a legfelső találkozási ponthoz. Itt építsünk fel egy faluközpontot, majd a közelben található relikviát helyezzük el a templomba. Szintlépéskor érdemes a valkűröket választani: amellett hogy nagyszerű harcosok, a csata után még a sebeket is meggyógyítják. A vikingeknél az egyik legerősebb egység a jarl lovasság, de csak akkor használjuk, ha az összes felszerelést sikerült megvennünk nekik. Maximumra kifejlesztve nincs ellenfelük, ráadásul, ha a csapatban ott van még 3-4 valkűr, akkor a sérültek miatt sem kell aggódnunk. A küldetés célja az, hogy az ellenség mindhárom templomát leromboljuk. Kezdjük az északival, ez van a legközelebb. Érdemes már viszonylag korán elintézni, két jégóriást küld a nyakunkra bizonyos időközönként. A délkeleti templomban Einherjar harcosokat képeznek ki, romboljuk ezt is a földig. A legkeményebb feladatot a harmadik templom okozza, mivel itt van az ellenség fő bázisa is. A mitológiai farkasok mellett számítanunk kell viking harcosokra is, nagy számban veszélyesek lehetnek. Romboljuk le a harmadik templomot is a küldetés befejezéséhez.

23. THE DWARVEN FORGE. Nagyon nehéz küldetés, főként akkor, ha nehéz fokozatban játszunk. Gyorsan húzzuk fel a városközpontot, majd a katonákat küldjük el nyugatra, ahol egy kis tó található. Építsünk kikötőt, majd készítsünk három halászhajót, ezek itt a küldetés végéig zavartalanul termelik az élelmet. Állítsunk munkába öt törpét (ők bányásszák a leghatékonyabban az aranyat), valamint öt-öt parasztot (földművelés és fakitermelés).

Építsünk fel egy templomot, majd képezzünk ki öt hőst (a küldetésben többnyire mitológiai lények lesznek az ellenfeleink). A mitológiai lények közül a

GÖRÖG ISTENEK



ARES - a háború és az öldöklés istene
Myth egység: Cyclops
Varázslat: Pestilence
Specializáció: katonák támadása



ATHENA - a harc és a bölcsesség istennője
Myth egység: Minotaur
Varázslat: Restoration
Specializáció: gyalogság védelme



HERMES - a hírvivők istene
Myth egység: Centaur
Varázslat: Ceasefire
Specializáció: lovasság



APOLLO - a nap és a zene istene
Myth egység: Manticore
Varázslat: Underworld Passage
Specializáció: archers



APHRODITE - a szépség és a szerelem istennője
Myth egység: Nemean Lion
Varázslat: Curse
Specializáció: munkások



DIONYSUS - a bor és az ünneplés istene
Myth egység: Hydra, Scylla
Varázslat: Bronze
Specializáció: lovasság, hajók



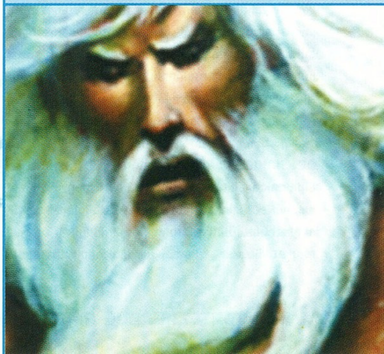
ARTEMIS - a vadászat és természet istennője
Myth egység: Chimera
Varázslat: Earthquake
Specializáció: íjászok, hajók



HEPHAESTUS - a kovácsok és a munka istene
Myth egység: Colossus
Varázslat: Plenty Vault • Specializáció:
a katonák fegyverzete és páncélzata



HERA - az otthon istene
Myth egység: Medusa
Varázslat: Lightning Storm
Specializáció: épületek, myth egységek



valkűröket és a fagyóriásokat használjuk. A valkűrök gyógyítanak, az óriások meg rövid időre lefagyasztják az ellenfelet (ez az idő pont elegendő ahhoz, hogy végezzünk velük). Fejlődjünk fel, és közben igyekezzünk minél kisebb veszteséget elszenvedni (először a hősökkel támadjunk, azok idővel regenerálódnak). A kikötőben építsünk hadihajókat, és hajózzunk fel a folyón a barlang belsejébe. Romboljuk le a part mellett lévő épületeket, de vigyázzunk a tengeri kígyókra (Chiron távolról lenyilazhatja őket). A keleti barlangbejáratnál három múmia őriz három ereklyét, egy hőssel szerezzük meg őket. A megidézett aranybányát érdemes a mitológiai korban elhasználni, ekkor 6000 arany lesz benne. Miután felfejlődtünk, nyomuljunk szép lassan előre a barlangba, és tisztítsuk meg a törp kovácsműhely környékét az óriásoktól. Vigyázzunk, mert a lávatóból tűzóriások törnek elő, és egyből nekilátnak lerombolni a műhelyeket (négy fagyóriás könnyedén megállíthatja őket). A sziklán nem tudunk épületeket felhúzni, de vannak olyan helyek a barlangban, ahová építhetünk erődöt. Itt képezzünk elit lovasságot, és azzal védjük meg a műhelyeket (ahol olyan fegyvereket készíthetünk, melyek extra sebzést biztosítanak az óriásokkal szemben).



24. NOT AROUND FROM HERE. Viszonylag egyszerű küldetés, nincsenek benne nagy trükkök. A lényeg az, hogy a térképen lévő templomok nagy részét semmisítsük meg, ugyanis innen jön az óriások utánpótlása. Amint ezzel végeztünk, építsük fel a városunkat, majd húzzunk fel egy erődöt. Itt fejlesszünk ki ostromgépeket, majd törjük át a blokádot. Mielőtt átjutnánk, hatalmas óriássereg nyomul előre. Vonuljunk északra, és ne felejtsük el, hogy Skult, a zászlóhordozó és Arkantos kell a győzelemhez. Az útban lévő óriásokat csapjuk le, majd az erdőtűz után vonuljunk az északi zászlóhoz.

25. WELCOMING COMMITTEE. Nagyon egyszerű küldetés, néhány perc alatt teljesíthető. Építsünk a tó közepén lévő szigeten öt tornyot, és telepítsük le a gyógyító forrást a dombra. Kezdjük a támadást a délkeleti táboron. A négy hőst vigyük kicsit feljebb, ők támadják hátba a lemaradó főnököt. A zászlóhordozóval csalogassuk ki az ellenfelet, majd koncentráljuk minden emberünket a rúnával megjelölt harcosokra. Elég őket legyőznünk, a többiek automatikusan átállnak a mi oldalunkra. Ezt még kétszer kell elismételnünk a győzelem érdekében. A zászlóhordozót mindig tegyük be valamelyik toronyba, ott kis ideig védve van a támadásoktól.

26. UNION. Három viking törzset kell az oldalunkra állítani ebben a küldetésben. Az elsőnél a közeli barlangban lévő trollokat kell elintéznünk, illetve lerombolni a földalatti átjárójukat. Ezután szabadítsuk ki a fogoly törpéket, és állítsuk rá őket a barlangban található arany kitermelésére. Indítsuk be a gazdaságot, különös tekintettel az élelemtermelésre (ne feledjük a halászatot sem). Gyűjtsünk össze legalább ezer fát, majd vonuljunk a második faluba. Itt öt tornyot kell felépítenünk a zászlóval megjelölt helyre. A támadó óriásokat a hősökkel verjük le, majd gyűjtsünk össze akkora sereget, mellyel lerombolhatjuk a déli ellenséges templomot. A harmadik törzsfőnök lányát az óriások elrabolták, és egy toronyban tartják fogva. Ezt a tornyot kell lerombolnunk a végső győzelemhez. Az ellenség itt a legerősebb, tehát ajánlatos a kovácsműhelyben kifejleszteni minden páncélt és fegyvert. Támaszkodjunk a legendás jarl lovasságra, óriások ellen kiválók.

27. THE WELL OF URD. A kezdőcsapatból válogassuk ki a lovasságot és a hősöket, és azonnal támadjuk meg a nyugatra lévő ellenséges bázist. Ennek a védelme még nagyon gyenge, ha ügyesen csináljuk, akkor veszteség nélkül megúszhatjuk a lerombolását. Vegyük fel a közelben található relikviát, majd helyezzük el a templomban. A másik kegytárgy keletre található, a folyón túl. Építsük ki a védelmet, majd kezdjük el a lovasság kiképzését. Szereljük őket fel alaposan, majd a hősök és néhány fagyóriás támogatása mellett vonuljunk északra a lerombolandó városba. Alaposan készüljünk fel, mert a kapuk mögött hatalmas sereg vár ránk. Katapultokkal szedjük le távolról az épületeket, majd támadjunk. A kutat elérve megjelenik négy tűzóriás, őket megsemmisítve ér véget a küldetés.

28. BENEATH THE SURFACE. Ismét egy küldetés, amelyet igen gyorsan le lehet nyomni. Kezdjük el a termelést, de ne lépjünk szintet. A fegyverzetet és a páncélzatot javítsuk fel egy szinttel, majd toborozzunk 10 hajító fejszést és két valkűrt. Támadjuk meg a kaput védő erőket a hősinkkel, meg ezzel a kis csapattal. A felszínre ne is koncentráljunk, a lényeg az, hogy az ostromgépet védő tűzóriásokat leverjük. A valkűröket ne küldjük harcba, ők hátulról gyógyítsanak. Szép fokozatosan tisztítsuk meg a kapu környékét az ellen-









ségtől, majd intézzük el az óriásokat is. Villámgyorsan meg lehet oldani a küldetést, de a fél szemünk mindig legyen a kapu állapotát jelző százalékon (ha ez eléri a 100-at, akkor vesztettünk).

29. UNLIKELY HEROES. Nehéz küldetésnek tűnik elsőre, de ha okosan állunk hozzá, akkor nem lehet gond. A törpöket állítsuk rá a gyökérre, az arannyal ne foglalkozzunk egyelőre. A négy hőst azonnal vigyük északra, és tisztítsuk meg az utat a nyél előtt. Amint a kalapács fejét kísérő csapat megérkezik, keressük meg a nyugati folyosón raboskodó törpöket. Azonnal állítsuk rá őket a bányászatra, majd a törp hős vezetésével tisztítsuk meg a keleti folyosót is. Északon szabadítsuk ki a fogva tartott viking harcosokat, ők segíthetnek feltartóztatni az ellenfelet rövid időre. Hozzuk össze a kalapács fejét és a nyelet a küldetés megnyeréséhez.

30. ALL IS NOT LOST. Kezdéskor mindössze néhány percünk van, hogy összeszedjük magunkat, aztán jön a nagy támadás. 10-10 dolgozót állítsunk a nyersanyagokra, rengeteg erőforrásra lesz szükségünk, hogy kihúzzuk az erősítés megérkezéséig. Falakkal zárjuk el mindhárom bejáratot, és húzzunk fel tornyokat és erődöket a védelmükre. Mindig legyen néhány baltás a közelben, ők simán átdobnak a falon, ráadásul szükség esetén ki is javítják a fal sérüléseit. Az ellenség mindenképpen át fog törni, határozzuk meg mi, hogy hol ütközünk meg velük. A magaslatokra pakoljunk tornyokat és erődöket, ezek még az ostrom előtt megtizedelik az ellenfeleket. Nehéz szinten az ellenfél földalatti járatot ás, ezen keresztül dob át csapatokat a mi oldalunkra.

A járat a délnyugati sarokban készül el, ide vezényeljünk erős egységeket. Idézzünk meg minél több jégóriást, a fagyasztásával nagy hasznunkra lehet. Intézzük úgy a dolgot, hogy a keleti átjárónál törjenek be, így a város előtt újabb védelmi vonalat tudunk felhúzni. Gyártsunk minél több jarl lovasságot, és tegyük ide a gyógyító kutat is. Húsz percig kell kihúznunk, ekkor érkezik meg Odüsszeusz az erősítéssel. A felmentő sereg befutása után nyomuljunk északra, majd semmisítsük meg a küklopsz testőrségét.

31. WELCOME BACK. A kis szigeten található relikviát vigyük magunkkal, majd közelítsük meg az atlantiszi partokat. A küklopsz meteorvihart varázsol, ezért annak időtartama alatt ne menjünk közel, a hajóink sebződhetnek. A katapultokkal szedjük le az erődöket, közben a parasztok építsenek házakat. Húzzunk fel egy kikötőt, majd építsük ki a halászflottánkat. Közben a hadihajók vonuljanak északra, és a part mentén szisztematikusan semmisítsék meg a katonai épületeket. Legyünk nagyon gyorsak, minél hamarabb intézzük el a kaszárnyákat, annál kisebb rohamot kell visszavernünk. A gazdaságban teljes gőzzel álljunk rá a termelésbe, a cél az, hogy minél előbb elérjük a mitológiai kort (vagyis a medúzákat). A keleti kapu környékét rakjuk tele tornyokkal és erődökkel. Innen fog érkezni a legtöbb támadás. Az első medúzák csatasorba állítása után megnyugodhatunk, már csak arra kell ügyelnünk, hogy megfelelő ütemben előrenyomulva szép sorban kiszabadítsuk a rabokat. A küldetés elején kapunk két valkűrt, ezekre nagyon vigyázzunk, mert a gyógyító képességük rendkívül hasznos. Bizonyos időközönként kapunk a nyakunkba egy kis földrengést, de ne foglalkozzunk vele. Inkább az északi részén lévő rabokat szabadítsuk ki. A déli templomnál hatalmas, szörnyekből álló csapat próbálja az utunkat állni. A 15 fogoly kiszabadítása után pakoljuk őket hajóba, majd irány a kis sziget.

32. A PLACE IN MY DREAMS. Mint minden utolsó küldetés, ez is húzós, de megoldható. Azonnal állítsuk rá a három munkást a bogyók begyűjtésére, majd csak ezután kezdjük el a kecskéket levágni. A kezdősereggel gyülekezzünk a gyógyító forrás körül, itt várjuk be a rohamokat. A trükk az, hogy egy magányos hőssel csalogassuk el oda a támadókat. Ez azért jó, mert harc közben az egységeink folyamatosan gyógyulnak, így megnő az esélyük a győzelemre. Gyorsan idézzünk meg néhány hidrát, majd a közeli erőd mellől szép lassan csalogassuk el a katonákat. Ezeket a magányos ellenfeleket zabáltassuk fel a hidrákkal, így azok feje szép lassan gyarapodásnak indul. Ügyesen taktikázva a nagyobb csapatokat már négy kifejlett hidrával fogadhatjuk. A forrás mellé húzzunk fel két erődöt, ezek rendesen megtizedelik a támadókat.

A gazdaságban dolgozzon legalább 30 paraszt, később nagy szükségünk lesz rájuk. Lépjük meg a mitológiai kort, majd hozzunk létre néhány medúzát. A nagy támadások után a Son of Osiris hősünket állítsuk rá a templomra, így a kegy sokkal gyorsabban termelődik. Először az északi, majd a déli szövetségeseinket semmisítik meg, de ne törődjünk velük. Az a feladatunk, hogy létrehozzunk egy Zeus csodát. Amint a szükséges nyersanyag összegyűlik, az összes dolgozónkat állítsuk rá az építkezésre (30 munkás percek alatt felépíti a csodát, főként ha a fáraó hősünk meg is gyorsítja azt). A csoda felépítése után kapunk egy varázslatot, mellyel Arkantosból isteni erejű hőst kreálhatunk. Siessünk a templomhoz, majd ott küzdjünk meg az életre kelt Poszeidón szoborral. ■ MOCSY

GONDOLAT

Az előző hónapokban komolyabbnál komolyabb témák szerepeltek e rovatban; úgy éreztem, most itt az ideje valami könnyedebbnek. Ezúttal a világháló illemszabályairól, vagyis a netikettről lesz szó – az apropót a lap névváltása nyomán keletkezett olvasói fórumos üzenetek és e-mailek egy része adta, ugyanis ezek itt-ott bizony kifogásolhatók voltak emberi szempontból. A szokásos „gondolatébresztés" helyett tehát következzen egy kis illemtan – felszínesebb téma, de úgy vélem, hasznos lesz összeszedni azt a néhány webes regulát.

WEBADTA SZABÁLYOK. Az első netikett-dokumentumok 1995 környékén születtek, és 1996-ra érték el nagyjából végleges formájukat. Ezt az egész virtuális illemkódexet a világháló társalgási formáinak elterjedése hívta életre, az Internet akkori fene nagy szabadságában ugyanis a webes társasági érintkezés egyáltalán nem volt szabályozva. A netikett alapítói, ápolói között több vita is volt (és van is a mai napig), hogy mennyire kell tágan értelmezni ezeket a szabályokat (vannak olyanok, akik bizonyos bűncselekmények elkerülését is a jó modorhoz sorolják), de az aranyszabályban mind egyetértettek, hogy netes társalgáskor MINDIG úgy kell viselkedni, mintha partnereink velünk szemben lennének. A három fő kommunikációs csoport, vagyis az egy-egy ember közötti beszélgetés (e-mail, privát chat), az egy-sok emberes társalgás (fórumok, levelezőlisták) és a sok-sok emberes kommunikáció (chatek, MUD-ok, IRC) során tehát nem szabad olyat tenni, amit a való életben sem engedhetnénk meg magunknak. Vagyis messzire kell kerülni a bizalmaskodást, a bántó megjegyzéseket, megadni partnernek a kellő tiszteletet (kézenfekvő például, hogy ha jóval idősebb nálunk az illető, magázzuk, amíg fel nem ajánlja a tegeződést), engedélyt kérni, ha egy magánlevélből akarunk nyilvánosan idézni, és úgy általában betartani az elemi udvariasság hétköznapokból ismert szabályait. A netikett továbbá türelemre is int: az e-mailek is képesek napokat késni, és az is könnyen előfordulhat, hogy aktuális fórumos vitapartnerünk egy hétig nem tud Internethez jutni. Ezért néhány nap elmúltával ne követeljük a választ fennhangon – ha fontosak vagyunk a másik félnek, előbb-utóbb úgyis jelentkezik, ha meg nem érdekeljük az illetőt, a hisztivel sem érünk el semmit. Végezetül, általános intelemként megemlíthető a nyugodtság és a higgadtság keresése: ha felháborodunk egy üzeneten vagy levélen, érdemes aludni egyet a válaszra, mert így egyrészt pártatlan szócsatákat (flame-warokat) kerülhetünk el, másrészt, ha nem vesszük át a partner stílusát és indulatait, egészen biztosan mi kerülünk ki erkölcsi fölénnyel a beszélgetésből.



TECHNIKAI MALŐRÖK. Ne felejtsük el, hogy technikai eszközzel kommunikálunk, ami egyrészt kommunikációs hibalehetőségeket, másrészt hiányosságokat rejt. E területről is hamar összegereblyézhetünk néhány megfontolandó szabályt. A fent említett társalgási formákra vonatkozó előírások nagy része például nem javasolja a szövegformázások használatát. Tehát – hacsak az adott fórum vagy chat nem támogatja kifejezetten – ne használjunk kiemeléseket, szélsőséges betűméretet vagy karaktertípust. A netikett az aláhúzás jelet ('_') ajánlja kiemelésre (pl.: _Gamer_ Magazin_), levlistákon mindenképpen ezt illik alkalmazni, és nem a csupa nagybetűt, amely az ORDÍTÁS, HANGOS KIABÁLÁS kifejezésére szolgál. Egy szép példamondat: „Hancu, a _sörömet_ MIKOR ADOD MEG? " És ha már a smiley-nál tartunk: ezeket a hol mosolygó, hol szomorkodó arcocskákat az imént említett hiányosságok egyike, mégpedig a metakommunikációs elemek (gesztusok, hangszín stb.) hiánya teremtette meg. Segítségükkel valamelyest ki lehet fejezni érzelmeinket, de csak módjával érdemes alkalmazni, mert egyrészt a smiley csak támogat, nem helyettesít (egy bántó megjegyzést tehát nem lehet smiley-val elütni), másrészt a kommunikáció nem a smiley-król szól.

Technikai jellegű apróság még a levélben használt sorhossz maximálása, amelyet a különböző levelezőprogramok eltérő tördelései miatt foglaltak a netikettbe: 70 karakter után elvileg illik Entert ütni, de mivel ez a mai levelezőrendszereknek általában már nem okoz gondot, e szabály kezd kikopni a netes köztudatból. Hasonló okokból fakul a hazánkban különösen sokat



ÉBRESZTŐ

emlegetett „ne írj ékezeteket" javaslat is. Elég, ha csak ama emberek esetében hanyagoljuk az ékezeteket, akik erre kifejezetten megkérnek bennünket, alaphelyzetben nyugodtan lehet alkalmazni a magyar ábécét (már csak azért is, mert bizonyos szavak ékezetmentes írásmódja félreértésre adhat okot).

Végül, a technikai útmutatások egy része magára az adatmennyiség és –minőség hasznosságára irányul. Kéretlen hirdetést (spamet) küldeni nagyfokú illetlenség, és bizonyos esetekben még a jogba is ütközik. Hasonlóképpen utált dolog szerencsét kívánó, kamu vírust vagy rég nem aktuális véradást hirdető láncleveleket (gyűjtőnéven junk mailt) szétszórni ismerőseink között. Mielőtt ész nélkül a „Továbbít" ikonra kattintanánk, érdemes meggyőződni a levél valódiságáról (az igazán segítségkérő levelekben tutira lesz egy cím vagy egy telefonszám, a vírusfigyelmeztetés esetében pedig egy link), és csak akkor továbbküldeni, ha az igazinak bizonyul. Nagyobb mennyiségű információ (például combosabb csatolmányok) továbbításakor is érdemes óvatosan eljárni, és előzetesen megérdeklődni a címzett(ek)től, hogy képes(ek)-e a szeretetcsomag fogadására. Ez persze leginkább a levelezést érinti – a fórumokon egészen más jellegű gondok jelentkeznek.

> WEBLAPÁT EXTRA
>
> Két korrekt netikett-oldal:
> **www.albion.com/netiquette**
> **www.fau.edu/netiquette/net**
> Netikett-oldalgyűjtemény (webring):
> **netiquette.freeservers.com**
> Egy úttörő netikett-dokumentum:
> **www.netweb.hu/~hamster/1855.html**
> Példák Sulinet-netikettre:
> **www.sulinet.hu/info/aup/netikett.htm**
> **www.kando-kkt.sulinet.hu/public/thelp/netikett.htm**
> MUD-netikett:
> **www.cwrl.utexas.edu/~claire/texts/netiquette.html**
> Az Index fórum házi szabályzata:
> **forum.index.hu/forum.cgi?a=fu**



FÓRUMRA FEL!. A fórum és chat néven ismert online Hyde Parkok nagyszerű lehetőséget biztosítanak a szabad véleménynyilvánításra, ám külön lelkiviláguk van. Az e helyeken használt becenév, a nick könnyű rejtőzési lehetőséget és alkalmasint bizony jó néhány görbe utat kínál (egyhozzászólásos másodnick egy személyre szóló direkt fikázás miatt, rosszindulatú visszaélés a teljes arctalansággal stb.). Aki azt szeretné, hogy komolyan vegyék, annak azért bármikor készen kell állnia arra, hogy ha úgy hozza a sors, teljes névvel vállalja véleményét. A netikett-alapelvek testre szabott kódexe általában megtalálható a chatek, fórumok és MUD-ok FAQ-jában – ha ezeket betartjuk, nem lehet gond. Minden szubkultúrának megvan a maga szabályzata, és ezt el kell fogadnunk, ha csatlakozni akarunk a társasághoz (például ha egy tudományos fórumon a FAQ magázódásra szólít fel, akkor nem nyerő „Szasztok', Csongorka vagyok!" hozzászólással indítani). A renitens viselkedés a fórum felügyelőjének, a moderátornak a haragját és a szabályszegés súlyosságától függően az ő beavatkozását vonhatja maga után (hozzászólás törlése, nick letiltása stb.). A FAQ-ok nagy általánosságban a fórumtémáktól, azaz a topicoktól eltérő (offtopic) üzenetektől és a trágár, anyázó, flame-indító hozzászólásoktól intik óvva a felhasználókat, de – bár kisebb bűn – az indokolatlanul hosszú vagy éppen sok pici és rövid, chatszerű fórumbejegyzések gyakori használatát, azaz a „floodolást" sem szeretik. Végül, de nem utolsósorban, a fórumok vitái annak szellemében zajlanak, hogy „hír szent, a vélemény szabad". Éppen ezért, ha a miénkkel ellentétes álláspontba ütközünk, viseljük el, hogy az is a fórumon van, és kulturáltan szálljunk vele vitába, ha egyáltalán. A toleranciának néha egészen lehengerlő hatása van.

„Légy konzervatív a küldésben és liberális a fogadásban" – tartja a netikett. Ha e szerint viselkedünk a fórumokon, a zűrösebb helyzetekből (mert ezeket elkerülni nem tudjuk, előbb-utóbb mindenkit megtalál valami kötekedő alak) is jól jövünk majd ki. Persze, lehetetlen minden egyes karakterleütés előtt mérlegelni a fent leírtakat, de azt hiszem, a profi nethuszároknak sem ártott, hogy elolvasták ezt a kis összefoglalót. A világháló személytelensége könnyen elfeledtetheti velünk, hogy a vonal másik végén is érző ember gépel – ne engedjük. ■ **STÖKI**

MENTŐÖV

> MIGHT AND MAGIC VI

Füller Tamás olvasónk telefonált a szerkesztőségbe, és a Might and Magic VI-tal kapcsolatban tett fel kérdéseket. Akkor nem tudtunk neki segíteni, de időközben megtaláltuk a válaszokat.

Hol található a dark magic, a bow és a spear mester trénere?

Dark Magic: Paradise Valley-ben a délnyugati házban. Csak akkor léphetjük meg ezt a szintet, ha a reputációnk notórius.

Spear: Mire of the Damned, Darkmoor városának északkeleti sarkában. A Cavalier cím szükséges hozzá.

Bow: Kriegspire (a kastély fölött)



> BALDUR S GATE 2

Üdv! Lehet, hogy ezzel a gonddal a Mentőövhöz kéne fordulnom, de tudom, hogy te sokat játszottál a Baldur's Gate játékokkal, ezért, ha van időd, jó lenne, ha válaszolnál (persze, ha gondoljátok, berakhattok a Mentőövbe is, nekem mindegy). Szóval a problémám Shadows of Amnban van, amikor Kangaxx mondja, hogy keressem meg a „testrészeit". A törzse megvan, de a lábait és a kezeit nem találom. Számomra az adott ház külső leírása bőven elég lenne, meg persze az, hogy melyik kerületben van.

Válaszodat előre is köszönöm

Kangaxx testét három darabra szakították szét: fej, törzs, pot..., akarom mondani végtagok. A fej (Dock Disctrict - egy sima ház Mae'Var Guildháza mellett) adta a küldetést, ide kell visszahozni a másik két részt. A törzs a Bridge Disctrict déli részén lévő házban van, a végtagok a Temple Sewers labirintusban. Keresd a Lair of the Cult Outcasts barlangot, mellette találod meg a harmadik szarkofágot.

> MORROWIND

Hellllooo, Mocsy!

Lenne hozzád 3 kérdésem a Morrowinddel kapcsolatban.

1. Hol és hogyan lehet megszerezni az Azura's Star nevű lélekkristályt? Hol kapom meg a feladatot?

Azura lélekkristályát a kontinens délkeleti részén lévő szentélyben kapod meg. Nem lesz nehéz megtalálni, csak kövesd a tengerpartot, a hegytetőn álló hatalmas Azura szobor már messziről látszik (kicsit hasonlít a New York-i Szabadságszoborra). Itt kapsz egy küldetést, melynek a jutalma az újrahasznosítható lélekkristály.

2. Hol lehet Golden Saintet találni? A lelkét akarom elfogni. Hol lehet venni elég nagy lélekkristályt?

Golden Sainttel leggyakrabban a Daedric romok közelében találkozhatsz. A legegyszerűbb azonban az, ha keresel egy olyan mágust, akinél van ilyen varázstekercs (Summon Golden Saint). Amennyiben jól emlékszem, akkor az ald'Ruhni enchanternél mindig van raktáron néhány ilyen varázslat.

3. Elhoztam a balmorai nekromantának Adrano koponyáját, és miután kijöttem a barlangból, észrevettem, hogy lecsökkent a Strength-em és az Endurance-em. Semmilyen gyógyító varázslat vagy ital nem segít visszaállítani. Ugyanezt tapasztaltam, amikor kipucoltam a balmorai polgárokat irányító Sixth-House bázist. Mi lehet a bajom? Ez lenne a Corpus Disease? Mi rá a gyógymód? Légyszi tegyél be a mentőövbe vagy válaszolj! Előre is kösz.

A tulajdonságaid ideiglenesen mentek csak le, a templomokban lévő oltároknál kérhetsz magadra restoration varázslatot, az visszaállítja az eredeti értékeket.

Pönge

Szeva Mocsy! Elakadtam a Morrowindben, a Sarn Gra-Muzdob küldetésében, miszerint el kell, hogy vigyek neki egy koponyát (bizonyos Llevule Andranóét), amit Andrano Ancrestal dombjában kéne megtalálnom (Pelegiad déli részén). Van ott egy ajtó, ami a kiírás szerint Mannammuba vezet, ott kiirtom az élővilágot, de koponyát se víz felett, se víz alatt nem találok. Hol van? Nagyon kéne a segítség, mert ezen az úton akarom folytatni a játékot. Ha van időd, küldj egy e-mailt, mert tehetetlen vagyok.

Előre kösz: *Moha*

A sírbolt Pelagiadtól délre található (Ancestral Tomb of Andrano). Menj el a Vivec-Seyda Neen-i kereszteződésig, az út jobb oldalán találod meg a sírt kicsit északra. A koponyát két csontváz őrzi, könnyen felismerheted a rajta lévő rituális jelekről.

> OUTCAST

Az Outcasttal kapcsolatban lenne egy kérdésem! A nagy Gorgort kellene eltennem láb alól, de nem tudom, hogyan! Annyit tudok, hogy Oru fegyverét kellene a sajátommal együtt használnom. De hogy? Melyik fegyverrel? És hogyan! Légyszi segíts! A „világ legjobb játékát" nem akarom emiatt abbahagyni...

Előre is köszi! *Ro Lee*

Oru fegyverével támadd a Gorgort, amíg le nem bénul, majd át kell váltanod egy másik fegyverre (pl. Hawk-MK8), és azzal addig lőni a szörny fejét, míg el nem pusztul.



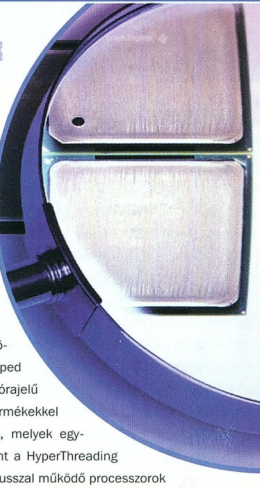
KÉRDÉSEK

THRONE OF BAAL

Hello Mocsy! Bocs, hogy levelemmel zavarlak, de irtózatos bajban vagyok. Ha volt erről a problémáról szó az újságban, bocs, de nem emlékszem rá. Az lenne a probléma, hogy elkezdtem játszani a BG2-vel. Ez nem lenne baj, végig is játszottam 1szer XP alatt, majd felraktam a Throne of Baalt, és kezdődtek a gondok. A Throne kifagy állandóan (win98 alatt is), és ilyen hibaüzenetet ad állandóan: An Assertion failed in ChDataTypes.cpp at line number 250. Mindent megpróbáltam (más op, újra feltettem az XP-t, kerestem a fájlt), de ez valami ideiglenes fájl lehet, mert nem találom. Meguntam, leszedtem a játékot, majd visszatettem a Shadows of Amnt, hogy befejezzem a félbehagyott paladint (nem mentem vele az új dungeonba), akivel épp a planar sphere-t tisztogattam. Befejeztem a planart, kijöttem, és most kifagy a játék, ha megpróbálok elmenni a slumsból (megfigyeltem, hogy csak oda nem tudok menni, ahol quest lenne vagy questet kaphatnék, ez jó :)), sőt mentések betöltésénél is fagy. Ha tudsz valamit, segíts légyszi. Patch-elni patch-eltem (a SoAt és Throne-t is) de nem segített. A gépem: ASUS A7V, AMD Athlon 850 MHz, Gf2 Mx400, 256 MB SDram, 50*es CD, Quantum merevlemez. Sejtem, hogy kisebb bajod is nagyobb ennél, de ha te, vagy valaki tud segíteni... Csak ne az legyen a válasz, hogy: „ez a tipikus így jártál eset" vagy „ráb**sztál".

THE ELDER SCROLLS 3: MORROWIND

Hy Mocsy! :] Lenne egy hatalmas kérésem a The Elder scrolls 3: Morrowinddel kapcsolatban... Már javában jáccok vele... stb., stb... Elértem az Imperial Legionnél a Champion fokozatot... Eddig oké... Átküldtek Ebonhearth-be, hogy ott az „új főnököm"-től kapjak parancsokat... Adott egy feladatot... Azt nem túl sikeresen, de elvégeztem... Visszamentem, de nem kaptam előléptetést... Hanem adott egy másik feladatot... Mégpedig az áruló Honthjolfot kéne megkeresni... Mondta, hogy a Shrine Of Azure nevű helyen lesz... Nagy nehezen meg is találtam, és mikor bementem, nem volt ott senki... Kaptam egy újabb questet... Az lenne a kérésem... Hogy ez a Honthjolf nevezetű ürge hol a fenében van? =) remélem, tudsz majd segíteni... Ja, lenne még 1 kérésem: Nem tudnád nekem leírni, hogy hol találok egy Daedrick kétkezes kardot? Nagyon kéne... Mert van egy faxa lélekkövem... Előre is köszi!!! üdv. EnToN



INTEL: ÚJ LAPKAKÉSZLETEK, ÚJ PROCESSZOROK

Több mint ezer kiállító részvételével rendezték meg november végén Las Vegasban az őszi Comdex számítástechnikai szakkiállítást, mely elsősorban a mikroprocesszor-gyártás területén hozott magával újdonságokat. A világ legnagyobb processzorgyártójának tekintett Intel részéről ezek elsődlegesen egy, a korábbi bejelentésektől némiképp eltérő, a vállalat jövő évi termékeire vonatkozó új „road-map" bejelentésében nyilvánultak meg. Mint a sajtótájékoztatókon kiderült a módosítások hátterében a 90 nanométeres csíkszélességben sorozatgyártás előtt álló Prescott processzormagok próbagyártásai során felmerülő nehézségek állnak, melyek hatására az Intel kénytelen volt ezek megjelenésének dátumát egészen a jövő év utolsó negyedéig elhalasztani. A gondok mibenléte egyelőre nem tisztázott, feltehetőleg az Intel gyártósoraival, vagy pedig a processzorok gyártásához szükséges litográfiai berendezésekkel állhat kapcsolatban. Mivel a vállalat egy korábbi sajtóközleményében kijelentette, hogy a 2004-es év végéig processzorainak kilencven százalékát 90 nanométeres technológiával tervezi gyártani, a késés miatt ennek teljesítése nem kis optimizmusra utal az Intel részéről.

A halasztás egyértelmű kihatással van a közeljövőben piacra dobni kívánt magasabb órajeleken működő processzorok megjelenésére, így a tervezettekkel ellentétben a jövő év során a Pentium 4 család tagjai nem fognak oly látványos ütemben fejlődni, mint tették azt a 2002-es évben. Az újonnan kialakított „road-map" két új Pentium 4 processzor megjelenését vetíti előre a 2003-as évre. Elsőként az év második negyedében kerül sor a jelenlegi 3,06 GHz-en működő csúcsprocesszor trónfosztására a 3,20 GHz-es modell által, melynek piacra dobásával reméli az Intel tovább szilárdítani piaci pozícióit a szintén e tájt megjelenő AMD ClawHammer processzorokkal szemben. Mint látható, a két processzor órajele között relatíve kis különbség van, ami elsősorban annak a ténynek köszönhető, hogy a 0,13 mikronos gyártástechnológiával készülő Northwood magok kezdik elérni végső korlátjaikat, így az Intelnek egyre óvatosabbnak kell lennie új bejelentéseivel kapcsolatban, hiszen egyelőre még ők sem tudják biztosan, hogy milyen messzire tudják a processzor korlátjait kitolni. Ennek eredménye az is, hogy az év maradék két negyedévére csupán egy processzornak, a 3,40 GHz-es példánynak bevezetését tervezik. A jelenlegi elképzelések szerint a Prescott maggal rendelkező processzorok először 3,20 GHz-es órajellel fognak debütálni, valamikor 2003 vége felé. Az őszi Comdex talán legnagyobb hírének számított, hogy a gyártástechnológiai gondok miatt jelentkező teljesítmény-kiesés csökkentése végett az Intel a jövő év második negyedében processzorai és az azokat kiszolgáló lapkakészletei között bevezeti a 800 MHz-es Quad Pumped rendszerbuszt, és így a magasabb órajelű központi egységek helyett olyan termékekkel fogja gazdagítani desktop portfolióját, melyek egyaránt támogatják az új FSB-t, valamint a HyperThreading technológiát. A 800 MHz-es rendszerbusszal működő processzorok 2,4 GHz-től indulnak majd, és a 2,60 GHz, 2,80 GHz, 3,0 GHz-es példányokat követően 3,20 GHz-cel érik el végső határukat. Mivel a 667 MHz-es FSB alkalmazásának lehetőségét az Intel teljes mértékben elvetette, ezért a processzorokkal együtt a lapkakészletek is számos változáson mennek keresztül. A jövő évben megjelenő Springdale és Canterwood kódnévre hallgató lapkakészletek egyetlen kivétellel mind támogatni fogják a 800 MHz-es FSB-t, az ICH5-ös I/O vezérlőt, illetve egy másik újdonságot: az új rendszerbuszhoz társuló DDR400-as memóriamodulok kétcsatornás alkalmazásának lehetőségét. Mint ahogyan az a mellékelt táblázatból is jól látszik, az Intel az alacsonyabb kategóriás számítógépekben való működéshez a Springdale-P lapkakészletet szánta, mely csupán 400/533 MHz-es Quad Pumped rendszerbuszt támogat. A Springdale-G integrált grafikus maggal rendelkező megoldás, mely a korábbi i845G illetve GE lapkakészleteket



INTEL PENTIUM 4 LAPKAKÉSZLETEK 2003-BAN

Lapkakészlet	Springdale-P	Springdale-PE	Springdale-G	Canterwood
Megjelenés időpontja	2003. második negyedév	2003. második negyedév	2003. második negyedév	2003. második negyedév
Támogatott rendszerbusz	400/533 MHz	400/533/800 MHz	400/533/800 MHz	533/800 MHz
Rendszerbusz teoretikus sávszélessége	4,2 GB/s	6,4 GB/s	6,4 GB/s	6,4 GB/s
Támogatott memóriatípus	DDR 266/333	DDR 266/333/400	DDR 266/333/400	DDR 333/400
Támogatott grafikus csatolófelület	AGP 3.0	AGP 3.0	AGP 3.0 és integrált grafikus mag	AGP 3.0
I/O vezérlő	ICH5	ICH5	ICH5	ICH5
Serial ATA támogatás	Serial ATA 150	Serial ATA 150	Serial ATA 150	Serial ATA 150
Megjegyzések	i845PE-t cseréli le	i845PE-t cseréli le	i845G/GE-t cseréli le	i850E-t cseréli le

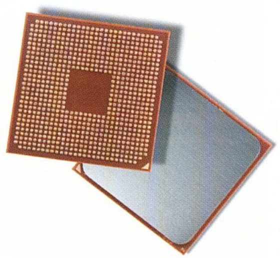
igyekszik felváltani. Az új chipset állítólag elődeinél sokkal nagyobb teljesítményű grafikus résszel rendelkezik – mely növekedés adódhat a kétcsatornás DDR memóriamodulok alkalmazásából, hiszen a hírek szerint a fejlesztők szinte semmi komolyabb változtatást nem hajtottak benne végre. A felsőkategóriás munkaállomásokhoz, illetve belépő-kategóriás szerverekhez a cég a Springdale-PE valamint a Canterwood lapkakészleteit ajánlja, melyek közötti a főbb különbség, hogy a Canterwood elsősorban a kétcsatornás DDR 400-as – megjelenése idejére már feltehetőleg PC3200-as szabvánnyá váló – memóriamodulok alkalmazására lett optimalizálva.

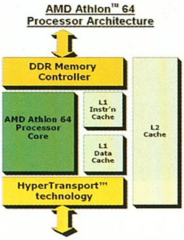


AMD: Athlon 64 és Barton processzorok



Nem túlzás azt állítani, hogy az IT piac 2002-ben hosszú idők óta egyik legkeményebb évét élte meg. A szektor szinte minden területén recessziókkal, leépítésekkel lehetett találkozni, melyek alól nem képezett kivételt a Kaliforniabeli Sunnyvale székhelyű AMD sem. Az elmúlt egymást követő öt negyedév során a vállalat részvényei folyamatosan vesztettek értékükből, minek után október közepén érték el a mindenkori negatív csúcsot. Ez nagyon erősen rá is nyomta bélyegét a vállalat működésére, hiszen az egyre újabb processzor-bejelentések mellett a régebbi modellekre már korábban felvett megrendeléseket sem tudták időben teljesíteni. Piaci részesedésüknek „visszahódítása" érdekében az AMD vezetése a napokban új stratégiával állt elő, mely lényegét tekintve az x86-64 architektúrára épülő processzorokat, azok közül is a szerverekbe szánt Opteront helyezi a jövőben előtérbe. Ennek megfelelően e processzorok mindenek előtti elsőbbséget élveznek, és így gyártásuk is ezeknek kezdődik meg a leghamarabb: jövő év első negyedében. Az Opteron mellett hozott döntés logikus, hiszen a felsőbb kategóriás processzorok mindig is sokkal több bevételt jelentettek a gyártók számára, mint az alacsonyabb kategóriás – ám ettől gyártási költségek tekintetében alig különböző – „mainstream" processzorok.
További növekedésre adhat esélyt, hogy míg az Intel 2002-ben igen agilis módon a processzorgyártás szinte minden pontján jelen volt, úgy a gondjaiból eredő viszonylag alacsony órajelbeli változások a jövő évben némileg visszafogják majd a céget. Ezt a lehetőséget az AMD úgy látszik, rögtön ki is használja a felzárkózásra, hiszen a Comdexen jelentették be, hogy az 512 KB-ra kibővített másodlagos gyorsítótárral rendelkező Barton processzorok az eredeti tervekkel ellentétben nem 333 MHz-es, hanem 400 MHz-es rendszerbusszal fognak megjelenni. Az anno Alphától átvett EV6-os Double Data Rate rendszerbusz ezzel a lépéssel elérte skálázhatóságának végső korlátját. A vállalat szóvivőinek állításai szerint – melyeket ezúttal mérésekkel is alátámasztottak – a módosítást követő teljesítménynövekedés valahol 10 és 15 százalék között mozog felhasználási területtől függően. A 200 MHz-es rendszerbuszt egyelőre egyetlen alaplap támogatja, mely az Nvidia nForce2-ese, és egy másik esetében a változtatás már tervbe van véve: ez pedig a jövő év elején megjelenő VIA KT400A lesz - mellyel kapcsolatban a VIA hivatalosan is megerősítette, hogy a kétcsatornás DDR SDRAM memóriák kezelését implementálják benne. A Barton maggal rendelkező processzorok megjelenését az AMD az év végében, jövő év elejében deklarálta, ami igen optimista álláspont figyelembe véve, hogy a cég jelenlegi 2700+ PR jelölésű Athlon XP processzorait sem tudja megfelelő mennyiségben legyártani. Ennek következtében a megjelenésre valamikor jövő év első negyedében lehet számítani, ami egybeesik a vállalat másik, ám már 64 bites processzorának, a ClawHammernek megjelenésével. Ez utóbbival kapcsolatban érdemes megjegyezni, hogy a Comdex nyitónapján nyerte el hivatalos elnevezését, minek köszönhetően piaci forgalomba majd már, mint Athlon 64 kerül. A lépés ismételten teljesen logikus az AMD részéről, hiszen az Athlon család pozitív megítélésére alapozva igyekszik a már jól ismert elnevezést új köntösbe bújtatni – mintsem, hogy teljesen új márkanév felfuttatásával próbálkozzon. Mint ismeretes, e processzorok gyártásuk megindulása után is csupán korlátozott példányszámban lesznek elérhetők, ám hogy senki se veszítse el feléjük mutatott érdeklődését, az AMD a Comdexen ismételten kiállította néhány tesztpéldányát. A korábban lezajlott Computex kiállításon bemutatott 800 MHz-es példányokkal ellentétben az Athlon 64 processzorok immáron 1,4 GHz-en futottak 32bites szoftverkörnyezetben – Microsoft Windows XP Professional. A mérések szempontjából rendelkezésre álló 3DMark 2001SE alatt teljesítménymutatóik egybeestek a 2,20 GHz-es Intel Pentium 4, illetve az azonos kategóriába tartozó Athlon XP 2200+ processzorok eredményeivel. A viszonylag magas órajel ellenére a processzorok mindvégig stabilan futottak, hőmérsékletük pedig terhelés alatt sem haladta meg a 30-40 fokos értéket. Ez igen jól mutatja a Silicon-On-Insulator technológia alkalmazásának jótékony hatását, valamint jól igazolja a fejlesztők e technológiába vetett hitének igazát. A tapasztaltaknak megfelelően az AMD mérnökei számára más már nincs is hátra, mint hogy az órajelet feltornázzák a 2,0 GHz-es értékre, mely a ClawHammer processzorok belépő órajelének fog számítani. Ha ez sikerül, akkor biztosan helyt tudnak állni a következő évben a konkurens Intel felsőkategóriás Pentium 4 processzoraival folytatott versenyben.





Szintén az Athlon 64 CPU-hoz kapcsolódik a Comdex kiállítás játékosok szempontjából talán legnagyobb jelentőséggel bíró eseménye, melynek során az AMD az Unreal Tournament 2003-at fejlesztő Epic Gamesszel közösen tartotta meg következő generációs processzorának technológiai demonstrációját. A szeminárium alatt a szerencsés résztvevők élőben figyelhették meg az Unreal Tournament 2003 kibővített, 64 bites kódjának futását egy szintén 64 bites Linux operációs rendszeren. Mint ahogyan arról az Epic Games igazgatóhelyettese, Mark Rein a későbbiekben beszámolt, a program 64 bites változata az AMD Athlon 64 processzoraival egy időben fog a megjelenni a boltokban.



NVIDIA: GEFORCE4 TI4800 ÉS TI4800SE

Az Nvidia November közepén jelentette be, hogy véglegesen leáll GeForce4 Titanium 4600 és 4400-as sorozatú processzorainak, valamint az összes 4x-es AGP csatolóval rendelkező grafikus kártyájának gyártásával, és ezt követően senkitől sem áll módjában utánrendeléseket elfogadni. A bejelentést követően rövid ideig kisebb ingadozás volt megfigyelhető az Nvidia szállítmányainak rendszerességében, mivel a cég elsőként a 8x-os AGP csatlakozóval kompatibilis GeForce4 MX processzorainak gyártását és szállítását kezdte meg. Ennek megfelelően kissé furcsán hatott a hír, miszerint az utolsó negyedévre két „új" grafikus processzor megjelentetését is tervezik, melyek a GeForce4 Ti4800 és Ti4800SE elnevezést kapták. Mint később kiderült, az Nvidia felülvizsgálta korábbi álláspontját, és az év legnagyobb bevételét jelentő negyedik negyedévre mégiscsak elő akart állni egy új grafikus gyorsítóval – ha már ugye az NV30 nem készült el időre. Ám ezek jobbára csak kvázi újként titulálhatók, hiszen a GeForce4 Ti4800 nem más, mint Ti4600-as processzor AGP 3.0-ás kompatibilitással, míg a Ti4800SE ugyanez, csak Ti4400-as GPU-val szerelt. Ennek megfelelően az új elnevezések igencsak megtévesztők, hiszen senki se remélje, hogy a frissen beszerzett GeForce4 Ti4800SE kártyája, a maga 300/550 MHz-es órajelével gyorsabb legyen egy korábbi GeForce4 Ti4600/Ti4800-as, 300/650 MHz-en működő kártyánál. E nem túlzottan korrekt magatartástól függetlenül a gyártóknak követniük kell a fejlesztők által kijelölt utat, így a világon elsőként a MicroStar International (MSI) jelentette be GeForce4 TI4800SE alapú grafikus gyorsítóját. A kártyán az előbb említett processzoron kívül 128 MB BGA tokozású DDR SDRAM kapott helyett a szokásos D-Sub és S-Video, valamint kompozit kimenetek mellett. Az MSI jó szokásához híven a kártyákhoz ismételten csak temérdek friss játékszoftvert mellékel, így karácsonyi ajándékként történő megvásárlását, ha másért nem is, legalább ezért érdemes mérlegelni.

COMPAQ TABLET PC TC1000



November közepén jelentették be hivatalosan a Microsoft Windows XP operációs rendszerének Tablet PC kiadását, minek hatására az egyre népszerűbb eszköztípus hirtelen a nevesebb gyártók termékpalettáján is megjelent. Így történt ez a HP esetében is, akik decemberre ígérték első Tablet PC-jüknek, a Compaq Tablet PC TC1000-nek megjelenését. Minthogy az ilyen eszközök elsődleges kritériumai között egy kis méretű, alacsony fogyasztású központi egység szerepel, ezért nem is meglepő, hogy a választás éppen a Transmeta cég Crusoe processzorára esett. (Remélhetőleg a HP példáját a továbbiakban mások is követni fogják, s így a Transmeta kezdetekben sikeres, majd lefelé ívelő pályája ismételten előjelet vált.) A HP legújabb termékének legfőbb jellemzői közé az 1,0 GHz-en működő TM5800-as Crusoe processzor, a 768 MB-ig bővíthető 256 MB SDRAM memória, a 30 GB-os kapacitással rendelkező merevlemez, valamint egy 16 MB-os Nvidia GeForce2 Go 100 grafikus processzor tartozik. Ez utóbbi – nem túl meglepő módon – hajtja meg a 10,4 inch átmérőjű, nyomásérzékelős, XGA felbontású TFT kijelzőt. A Compaq Tablet PC TC1000 három variációban működhet: Tablet PC-ként, notebookként, vagy rendes asztali számítógépként. Az első két variáció esetében áll segítségére kommunikáció szempontjából a rajta található két darab USB 2.0-ás szabványú csatolófelület, az IEEE 802.11b szabványú Wireless LAN, illetve egy V.92-es szabványú beépített modem. A mindössze 1,36 kg súllyal rendelkező egység mobil működését beépített akkumulátora négy órán keresztül garantálja. Notebookként történő alkalmazása esetében csatlakoztatható hozzá egy 88 billentyűs – szintén ultrakönnyű – billentyűzet, melynek tetején a Tablet PC-t ergonómikusan lehet majd elhelyezni monitorként. E variáció mellett másik alternatívaként használható egy dokkoló egység is, mely beépített optikai meghajtójának és egy második monitor vezérlésének lehetőségével igyekszik növelni a produktivitást, illetve a munkateret. A HP egysége hazánkban december közepétől lesz elérhető a hivatalos disztribútoroknál, előreláthatólag 1700 dollárnak megfelelő áron. ■ TATCOM





HP DESKJET 450 BLUETOOTH ÉLESBEN

Info: HP Magyarország > **Tel.:** 382-1111



Néhány számmal ezelőtt áttekintettük a Bluetooth működését, lecsaptunk az akkor éppen kis hazánkban vendégszereplő Bluetooth-ready alaplapra, PDA-ra és mobiltelefonra. Már akkor megjósoltam, hogy a kékfogú szabvány több éves Csipkerózsika álmából akkor fog felébredni, ha elegendő Bluetooth szabványú kommunikációval rendelkező eszköz lesz a piacon. Ennek a folyamatnak előhírnöke a HP vezeték nélküli nyomtatója, mely nem csak a technológiai előrehaladottság jelképeként vesztette el madzagjait.

A nyomtató ugyanis eredetileg is mobil nyomtatóként kívánt bevonulni a köztudatba. Természetesen az elsődleges célközönség nem az otthoni felhasználók, hanem az irodák és az üzletemberek, akik a számítógép melletti nyomtatót időnként szívesen felkapnák, és vinnék magukkal tárgyalásra vagy bemutatókra. Ennek immár semmi akadálya. Általában a nyomtatók két vezetékkel rendelkeznek, az egyiken az áram jön, a másikon az adat. Az előbbit egyszerűen akkumulátorral helyettesítették vezeték nélküli üzemmódban, az utóbbi pedig maga a Bluetooth. Az akkumulátor Li-ion alapú, egy feltöltéssel közel 350 átlagos oldalt tudunk kinyomtatni. Egy mozdulattal eltávolítható, így hosszabb útra magunkkal vihetünk tartalék akkumulátort is, vagy vásárolhatunk opcionális szivargyújtó-adaptert. Az akkumulátornak nincs külön töltője, ha a nyomtatót csatlakoztatjuk az elektromos hálózathoz, a töltés automatikusan megkezdődik.

A nyomtatóval lehetséges vezeték nélküli és vezetékes adatátvitel is. Ez utóbbi egy különleges kábellel valósítható meg, amire azért volt szükség, mert így lehetett a nyomtató és a szükséges kellékek méretét minimálisra csökkenteni. Szabványos CompactFlash nyílásba helyezhetjük be a Bluetooth kommunikációra képessé tevő kártyát. Magán a nyomtatón semmit sem kell állítani, a Bluetooth kártya folyamatosan figyeli a csatlakozni kívánó hostokat, és a számítógépen kell beállítani a csatlakozási paramétereket és a nyomtatódrivert. A gyakorlatban ez úgy történt, hogy a számítógépbe helyeztünk egy USB csatolós Bluetooth adaptert, és megkerestettük vele a hatókörben tartózkodó Bluetooth eszközöket. Azonnal megtalálta a nyomtatót, melyet párosítottunk vele, majd felcsatlakoztattuk a COM1 portra. Ezután csak a kapott CD-n található nyomtatódrivert kellett a COM1 portra felinstallálni, majd a nyomtatás úgy működött, ahogy bármelyik másik nyomtató esetében, csak éppen a szoba másik felében, mindenféle kábel nélkül.

A nyomtató beleillik a HP új formatervezésébe, világos és sötétszürke műanyagok, valamint fekete üveghatású fedél borítja a 2 kilós csöppséget, mely kikapcsolva az összes letörhető alkatrészt magába rejti, így bátran becsúsztathatjuk a laptop mellé. A fedelet felhajtva előtűnik a bekapcsoló gomb, a nyomtató ennek megnyomásáig készenléti állapotban van, és csak minimális energiát fogyaszt. Egy újabb fedél felhajtásával juthatunk el a tintapatronokig. Szabványos HP patronokat használhatunk, külön rekesz található a fekete és külön a színes patronoknak, de kaptunk a nyomtatóhoz fotópatront is, melyet fotónyomtatáskor kell a fekete patron helyére pattintanunk, így a nyomtató 6 színből keverheti ki a jó minőségű képet. Bár elsősorban nem a fotónyomtatás a cél, különleges papíron megtapasztalhatjuk a 4800*1200-as színes és az 1200*1200-as fekete-fehér nyomtatási minőséget is. A CompactFlash fogadására alkalmas nyomtató fotózás közben is jó szolgálatot tehet, ugyanis az erre felkészített fényképezőgépekkel a CompactFlash kártyán kijelölt képeket a nyomtató képes azonnal kinyomtatni, így nem csak a fényképezőgép LCD kijelzőjén, hanem akár igazi fotópapíron is megcsodálhatjuk pár másodperccel a fényképezés után a végeredményt.



A nyomtató rendelkezik infravörös csatolóval is, erre alkalmas mobiltelefonról így címjegyzéket, üzeneteket, sőt fényképeket is nyomtathatunk, így ehhez még Bluetooth-képes mobil sem kell.

Ez a nyomtató a HP pontos piaci pozícionálásának köszönhetően sok irodában és gyakran utazó embernél lesz megtalálható.

Formatervezése, akkumulátorának üzemideje, vezeték nélküli nyomtatási képessége mind olyan funkció, melyet együtt eddig egy nyomtató sem mondhatott magáénak. Léteztek hordozható nyomtatók, ám a HP DeskJet 450 leginkább azzal tűnik ki ezek közül, hogy megfelel az átlagos irodai és otthoni színes nyomtatás feltételeinek (az ajánlott havi nyomtatási mennyiség 500 lap), és ha szükség van rá, csak fel kell kapni, és laptopról, PDA-ról, mobiltelefonról nyomtathatunk akár az út mellett az autóban, akár az ügyfélnél. ■ **FLEX**



ÉRTÉKELÉS

ELŐNYÖK hordozható, vezetékmentes, az akkumulátor hosszú ideig bírja, alkalmas helyi nyomtatónak is
HÁTRÁNYOK kis terhelhetőség, gyors patronfogyás, drága
AJÁNLOTT FOGYASZTÓI ÁR 98 ezer Forint

8



TABLET PC
AZ ELSŐ NEMZEDÉK

Info: Microsoft Magyarország > **Web:** www.microsoft.hu



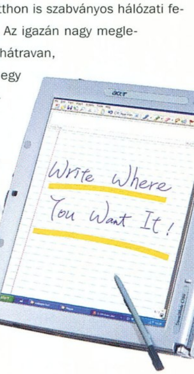
Csaknem pontosan két éve annak, hogy a Comdex 2000 kiállításon Bill Gates hivatalosan is a nyilvánosság elé tárta a Microsoft Tablet PC koncepciójának részleteit. Ennek célja olyan hordozható eszköz létrehozása volt, amely "a papír egyszerűségét a PC teljesítményével kombinálva" új irányt jelölhetne ki mobil számítástechnikai fejlesztések számára. A Tablet PC eljövendő sikerével kapcsolatban láthatóan igencsak optimista Gates akkoriban "valamikor 2001-re" valószínűsítette az első modellek megjelenésének időpontját. Nos, a lángszavú IT próféta jövendölése ezúttal nem, vagy a legnagyobb jóindulattal is csak részben vált valóra: habár már az elmúlt év folyamán sorozatosan szállingóztak hírek a nagyobb gyártóknál (Acer, Fujitsu, HP, Toshiba stb.) folyó fejlesztésekről, ezek konkrét eredményeit csak az elmúlt hónapokban vehettük kezünkbe.

Az elsők között is az első volt (legalábbis kis hazánkban) az az Acer, amely az utóbbi években a világ egyik legnagyobb notebookgyártójává nőtte ki magát, és immár fej-fej mellett halad a sokáig piacvezető Quanta Computerrel és Compal Electronickal. A cég számos nagy volumenű OEM szerződésének köszönhetően a saját márkanév alatt forgalmazott modelleken túl százezres nagyságrendben állít elő notebookokat pl. az IBM számára is: az Acer TravelMate és az IBM ThinkPad sorozatok világos bizonyítékai a távol-keleti mérnökök hozzáértésének. Ennek a hozzáértésnek jegyében született meg a jelen cikk fő tárgyául szolgáló TravelMate C100 is, amely különlegességének köszönhetően vélhetőleg tovább öregbíti majd a gyártó hírnevét.

A fent említett különlegesség legfontosabb összetevőjét a TravelMate C100 designja adja, ti. az Acer üdvöskéje egyfajta notebook-Tablet PC hibrid. Itt most kivételesen nem olyan átmeneti termékre kell gondolni, amely igazából egyik célra sem felel meg teljesen, ó korántsem: a TravelMate C100 ugyanis egyszerre teljes értékű notebook és Tablet PC. Ennek megfelelően adatbevitelre kétféle módon, digitális tollal és billentyűzettel is lehetőségünk nyílik. Ez a kettőség kivételes flexibilitást ad az eszköznek, hiszen csak rajtunk múlik, hogy az egyes feladatokhoz a notebook vagy a Tablet PC kínálta funkcionalitást preferáljuk. A konvertálhatóságot hivatott megkönnyíteni a TravelMate C100 180 fokkal elforgatható kijelzője is, amelynek "kifordításával" és a billentyűzetre való fektetésével máris érintőképernyős Tablet PC áll előttünk, míg mindezt visszafelé eljátszva egy tapipaddal (touchpad) is ellátott notebookot kapunk végeredményül. A képernyő véletlenszerű elmozdulását külön biztonsági mechanizmus hivatott megakadályozni.

A komputer lelke ezúttal egy 800 MHz-es Pentium III-M processzor, amely a jelenkor alkalmazásai erőforrásigényének ismeretében inkább csak elégséges, mintsem optimális megoldás. Sajnos ugyanez mondható el a grafikus megjelenítésért felelős Silicon Motion chipről is, amelytől szintén hiába várnánk a szofisztikáltabb mobil GPU-kra jellemző teljesítményszintet (s amely a XXI. századi trendekkel totálisan szembemenve az AGP helyett még mindig a PCI csatolófelületet preferálja). A 256 MB-nyi memóriába és a 30 GB-os háttértár-kapacitásba viszont már nehezen lehetne belekötni, és a TravelMate C100-nak konnektivitás terén sincs szégyenkeznivalója: a megszokottnak mondató 2x USB, PCMCIA, infravörös, LAN és a modem csatlakozókon túl ugyanis FireWire és SmartCard konnektorokkal is rendelkezik – az pedig csak már hab a tortán, hogy minden csatlakozófelület külön gumi védőborítást kapott.

A súly alacsony tartása végett (a TravelMate C100-as alig 1,4 kilogrammot nyom!) az eszköz alapkiépítésben nem tartalmaz optikai meghajtót, viszont az Acer mellékel hozzá egy külső USB CD-ROM-ot, amiért is nem lehet elég dicsérő szóval illetni a koncepciózus gyártót. Sőt, a felhasználóbarát megközelítés odáig terjed, hogy a kiegészítők között még egy olyan tápkonverter is található, amely elsősorban azokban az Európán kívüli országokban (p. USA) tehet jó szolgálatot, ahol nem az itthon is szabványos hálózati feszültséget használják. Az igazán nagy meglepetés azonban még hátravan, ti. a TravelMate C100 egy integrált vezeték nélküli hálózati csatolót (InviLink™ IEEE 802.11b), egy ugyancsak vezeték nélküli Wi-Fi rádiót, és egy szóbeli parancsok kiadására alkalmas (!) mikrofont is tartalmaz...





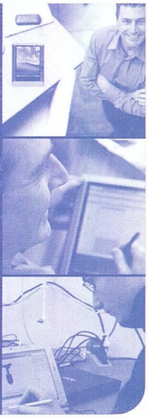
> HOZZÁADOTT ÉRTÉK. KIVÁRÁS. NINCSENEK CSODÁK. - VÉLEMÉNYEK A TABLET PC-RŐL

„Ha a felhasználó kb. 1800 dollárért juthat hozzá egy hosszabb üzemidejű és nagyfelbontású kijelzővel ellátott notebookhoz, viszont kevesebb, mint 10 százalék felárért már Tablet PC-t vásárolhat, nos, akkor véleményem szerint a piac jelentős része vélekedik majd úgy, hogy (ezért az árért) ez komoly hozzáadott érték." – *Jeff Raikes, alelnök, Microsoft*

„Mi nem úgy tekintünk a Tablet PC-re, mint a notebookokat helyettesítő eszközre. Én személy szerint inkább papírt helyettesítő eszközt látok benne. A Tablet PC eltérő felhasználói csoportot céloz meg, olyat, amelynek tagjai még nem rendelkeznek PC-vel, és akiknek a kézzel való írás hozzátartozik a mindennapi munkájukhoz." – *Larry Singer, Georgia (USA) állam technológiai főtanácsadója*

„Nincsenek csodák. Az általános iskolában "C" osztályzatot kaptam a kézírásomra. A Tablet PC-t használva megértettem, pontosan miért is kaptam azt a "C"-t." – *John McKinley, technológiai igazgató, Merrill Lynch*

"Valószínűleg kivárunk addig, amíg lehetőség nyílik a Tablet PC-nek az informatika főáramába történő beemelésére, vagy amikor egy értéknövelt szolgáltatással "ugorhatunk be". Inkább a "mikor" kérdéses, mintsem a "ha". Az elkövetkezendő 6-12 hónapban figyelemmel kísérjük a Tablet PC pályafutását, és csak ezután hozzuk meg a döntést." – *Tony Bonadero, termékmarketing igazgató, Dell, notebook üzletág*





Vélhetőleg ugyancsak a mobilitást szolgálja a kijelző viszonylag kis mérete (10,4 inch) is, amit viszont jól ellensúlyoz a korrekt képminőség – e téren talán egyedül csak a néha zavaró tükröződést lehetne kifogásolni (vagyis elkelt volna egy hatékonyabb antireflektív bevonat). A karcolásmentes érintőképernyőhöz mellékelt, EMR (ElektroMágneses Rezonancia) elven működő toll is jól teszi a dolgát, eltekintve attól, hogy a méreteit láthatólag nem az átlagos európai felhasználó kezéhez igazították.

Az adatbevitel hatékonyságát persze nem kizárólag e két komponens minősége határozza meg, az jóval inkább a különleges operációs rendszer kvalitásain áll, vagy bukik. Nos, örömmel jelenthetem, hogy esetünkben az előbbi igazolódott be, vagyis a Microsoft Windows XP Tablet PC Edition valóban kielégítően támogatja az input eme módját. A "killer app", vagyis "az alkalmazás, amellyel az egészet el lehet adni" ezúttal a Windows Journal lett, amelyben a felhasználó végre tényleg egyszerűen készíthet kézzel írott jegyzeteket, szerkeszthet grafikonokat, vagy csak firkálgathat kedvére. Habár először kissé nehézkesnek tűnt, néhány napnyi aktív használat arról is meggyőzött, hogy a tollal történő navigáció sokkalta hatékonyabb tud lenni az egér-alapúnál (a vezeték nélküliség biztosította előnyökről nem is szólva). Engem mindez a korai személyi számítógépekről a PC-re történő átállásra emlékeztet: a billentyűzet után akkor is nehezen barátkoztunk meg az egérrel, manapság azonban el sem tudnánk képzelni komputert a gombszemű digitális kisemlős nélkül. Őszintén hiszem, hogy néhány éven belül a Tablet PC is hasonló forradalmi változásokat idéz majd elő, még akkor is, ha pl. a mellékelt alkalmazások kézírásfelismerésén bizony van még javítanivaló (ez utóbbi nehézség megoldását egyébként maga a Microsoft is a Tablet PC-vel kapcsolatos legsürgősebb feladataként priorizálta).

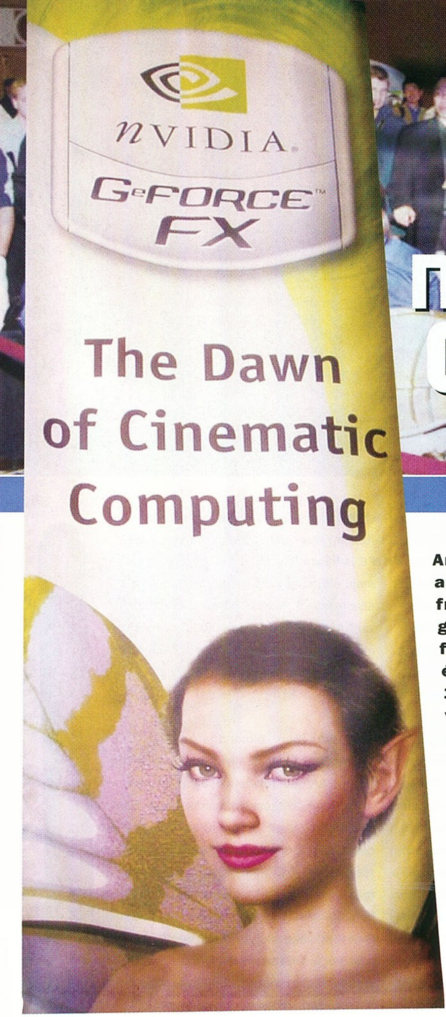
Összességében elmondható, hogy a Tablet PC - a törvényszerűen jelenlevő apróbb kezdeti tökéletlenségek ellenére - felettébb életképes ideának tűnik. Ez még akkor is igaz, ha az IDC piackutató cég 2003-ra alig 1 százalékos világpiaci részesedést jósolt eme eszközök számára a "tradicionális" notebookok ellenében. Kérdés, hogy mit szól mindehhez Gates és csapata, akik nem arról híresek, hogy a negatív előrejelzések hatására fejüket szomorúan lehajtva, halkan maguk elé motyogva gyakorolnának (megjegyzem: ezúttal valóban felesleges) önkritikát. Nem, a Microsoft inkább arról nevezetes, hogy mindig felveszi az eléhajított kesztyűt, és meg sem áll a megkérdőjelezhetetlen piaci dominanciáig... Mi pedig, mint mindig, most is kíváncsian várjuk az izgalmas fordulatokban valószínűleg nem szűkölködő folytatást. ■ **JOSHUA**



ÉRTÉKELÉS

ELŐNYÖK flexibilitás, alacsony súly, konnektivitás, hosszú üzemidő, MS Tablet PC technológia **HÁTRÁNYOK** középszerű processzorteljesítmény, idejétmúlt videovezérlő 3D gyorsítás nélkül, biztonsági mechanizmus nehézkessége

8



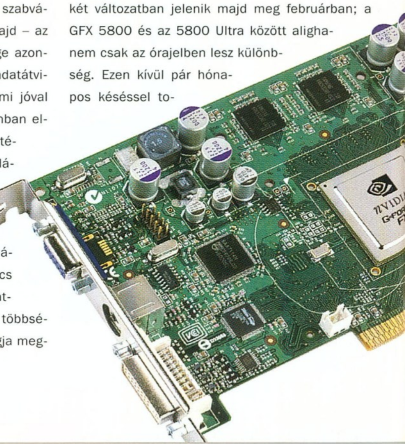


NVIDIA GEFORCE FX
A BIRODALOM VISSZAVÁG

> **Web:** www.nvidia.com

Amikor a két hónappal ezelőtti Radeon 9700 tesztet befejezve arra jutottunk, hogy 2002 a fordulat éve lett a videokártyák frontján, még nem sejtettük, hogy mennyire fején találtuk a szöget. Arra számítottunk, hogy az ATi új videokártyája átmenetileg foglalja csak el a trónt, és az ősszel érkező NV30 annak rendje és módja szerint helyre teszi a bitorlót. A Comdexen, november 18-án tartott hivatalos bejelentés után azonban egyértelművé vált, hogy a Radeon még meg is melegedhet azon a bizonyos széken - ugyanis a trónörökösnek szánt Nvidia kártya megjelenését az eredeti tervekhez képest fél évvel későbbre, 2003 februárjára halasztották.

A GeForce FX chip igazi szörnyeteg: a 0,13 mikronos csíkszélességű lapkára 125 millió tranzisztort zsúfoltak, és a tervek szerint ezt a szilíciumhegyet 500 MHz-es órajel fogja hajtani. Ennek egyik sajátos következményeként gigászi méretű hűtés és winchester-tápcsatlakozó is kerül majd a kártyára – külsőségekben tehát valóban az utolsó Voodoo5-ös kártyákat idézi. A flip-chip tokozású GeForce FX kiszolgálását a legújabb DDR-II szabványú, 500 MHz-es memóriachipek végzik majd – az ezekhez csatlakozó memóriabusz szélessége azonban továbbra is csak 128 bit. Az így nyert adatátviteli sebesség 16 GB másodpercenként, ami jóval magasabb ugyan a GF4 Ti 4600-énál, azonban elmarad a Radeon 9700 19,8 GB/sec-es értékétől. Az alacsonyabb sávszélességre ráadásul sokkal magasabb terhelés jut, ugyanis a GFX chip is 8 renderelő futószalagot tartalmaz, amelyek összteljesítménye tiszteletet parancsoló: 4 gigapixel másodpercenként. Ez a két érték láthatóan nincs igazán összhangban egymással, és előreláthatóan a GeForce FX sebességét az esetek többségében a rendelkezésre álló sávszélesség fogja meghatározni. Az új felépítés itt még egy változást hozott, egy futószalagra ugyanis most már csak egy textúrázó egység jut; így a chip a mutlitextúrázáshoz ugyanúgy a loopbackre kénytelen hagyatkozni, mint a Radeon 9700. Az Nvidia mérnökei lecserélték a vertex shadereket is: a GFX-ben mindössze egy, de annál összetettebb programozható T&L egység található, melynek teljesítménye 375 millió vertex másodpercenként. Az új szeleknek megfelelően a GeForce FX már AGP 8x kompatibilis, és várhatóan két változatban jelenik majd meg februárban; a GFX 5800 és az 5800 Ultra között aligha-nem csak az órajelben lesz különbség. Ezen kívül pár hónapos késéssel to-



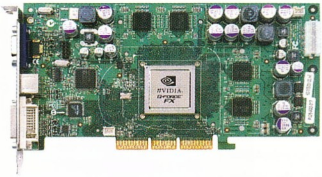
GEFORCE-3D-FX. A megnevezést illetően a hw csapat véleménye egységes – eléggé bénácska, ráadásul szinte egyáltalán nem utal arra, hogy teljesen új architektúráról van szó. Az Nvidia indoklása szerint az FX rövidítés részben a chip képességeire, a sosem látott effektekre utal; részben pedig a 3dfx örökségére, ami állításuk szerint ebben a kártyában él majd tovább. Ezt személy szerint kissé sunyi húzásnak tartom, hiszen a valóságtartalma ellenőrizhetetlen (továbbá a Gigapixel tile rendering technológiájára utaló nyomokat nem igazán leltünk a leírásokban) – viszont nyilvánvalóan a manapság már mitikus legendaként kezelt, „elveszett" 3dfx csodakártyák utáni vágyakozást kívánja kihasználni. Az ellenben vitathatatlan, hogy a tervezőgárda egyik oszlopos tagja volt a 3dfx-alapító Gary Tarolli is...



VERTEX SHADER	DirectX 8	DirectX 9	Radeon 9700	Geforce FX 5800
Verzió	1.x	2	2.0+	2.0+
Max. utasítások	128	65026	65026	65536
Max. ciklusok	0	256	256	256
Statikus utasítások	0	256	256	256
Temp regiszterek	12	12	32	16
Konstans regiszterek	96	256	256	256

PIXEL SHADER	DirectX 8	DirectX 9	Radeon 9700	Geforce FX 5800
Verzió	1.4	2	2.0+	2.0+
Textúrák	6	16	16	16
Max. textúra utasítások	12	32	32	1024
Max. szín utasítások	16	64	64	1024
Max. utasítások összesen	28	96	160	1024
Konstans regiszterek	8	32	32	512
Temp regiszterek	6	12	32	32

TULAJDONSÁGOK	Radeon 9700 Pro	GeForce FX 5800
Gyártástechnológia	0.15 mikron	0.13 mikron
Tranzisztorszám	110 millió	125 millió
Chip órajel	325 MHz	500 MHz ?
Memóriabusz	256 bit DDR	128 bit DDR
Órajel	310 MHz	500 MHz ?
Memória-sávszélesség	19.8 GB/sec	16 GB/sec
AGP	8x	8x
Pixel pipeline-ok száma	8	8
TMU-k száma	8	8
Textúra / menet	16	16
Fill rate	2600 Mpixel/sec	4000 Mpixel/sec
Fill rate / dual textúrázás	1300 Mpixel/sec	4000 Mpixel/sec
Vertex shaderek száma	4	1
Poligonszám	325 millió vertex / sec	375 millió vertex / sec



vábbi, NV31 és 34 kódnevű chipek is várhatók – az utóbbi egyébként alighanem integrált alaplapi chipkészlet lesz.

SHADEREK. A GeForce FX fejlesztése során a mérnökök legfőbb célja a minden korábbit felülmúló programozhatóság és számítási teljesítmény lehetett, a chip ugyanis gyakorlatilag minden téren magasan felülmúlja a DirectX 9 elvárásait. A mellékelt táblázatot tanulmányozva látható, hogy különösen a pixel shaderek összetettsége növekedett elképesztő mértékben; más kérdés, hogy ilyen komplexitás esetén a kártya teljesítménye kb. a Voodoo1 szintjére eshet vissza (640*480, 25-30 fps). A megvalósítható shaderek és effektek listája azonban meglehetősen látványos újdonságokkal bővülhet, amit a techdemók is jól illusztrálnak. Az viszont szinte biztos, hogy még legalább 2-3 évbe tellik, amíg a játékfejlesztők a gyakorlatban is alkalmazni kezdik majd ezeket a technológiákat. Az innovációkért mindenesetre kijár az elismerés az Nvidiának, ebből a szempontból a cég hozta a régi formáját. Technikai szempontból akad még egy különbség az első DX9-et támogató chip - a Radeon 9700 – és a GeForce FX között: az NV30 belső precizitása a pixel shaderben mindenhol 128 bit, míg a Radeon csak 4*24 (96) bitet használ. Ez ugyan meglehetősen apró képminőségbeli különbségeket eredményez csak a gyakorlatban, viszont a GFX-en belül a shaderek ideiglenesen bármikor átkapcsolhatnak



egy felezett pontosságú 64 bites üzemmódba is. Ezáltal a számítási teljesítmény megduplázható, a képminőség rovására – ugyanakkor mivel extra programozói munkát igényel, ezért aligha számíthatunk ennek gyakori kihasználására. Ugyanezt mondhatjuk a GFX shadereinek egyéb képességeiről is; ahogy a DX8 esetében a fejlesztők a közös nevezőre, azaz az 1.3-as pixel shaderekre koncentrálnak, úgy a DX9-nél sem számíthatunk arra, hogy túllépnének a leggyengébb ilyen kártya képességein.

INTELLISAMPLE. A GeForce FX újításainak másik fele, ahogy azt már megszokhattuk, a mai játékok által is kihasználható képességeket jelent. Az Nvidia, talán az egyszerűség kedvéért, ezeket a fejlesztéseket egységesen Intellisample-nek nevezi, ezzel utal a képminőséget meghatározó két legfontosabb tényezőre, az antialiasingra és a textúrafilterelésre.

Az anisotropic filtering működési elve úgy tűnik, hogy megegyezik a GF4-ben találhatóval; a trilinear filtering sebességét viszont alaposan feljavították. Újdonságként pedig megjelent egy adaptív eljárás, amely minden egyes poligon esetében képes a legoptimálisabb módszer kiválasztására, ezáltal ideális kompromisszumot képez a képminőség és a sebesség között. Ezt mindenképpen látnunk kell a gyakorlatban is, hogy véleményt mondhassunk majd róla.

Újdonság a gamma korrekció támogatása a shadereken belül; ez igen vidám témakör, amelyről komplett könyveket írtak már, úgyhogy egy későbbi cikkben tudunk majd csak alaposan kitérni rá. Elöljáróban annyit, hogy az emberi szem érzékenységéhez igazodó logaritmikus és a számításokhoz ideális lineáris színskála közötti konverziókról van szó, amelyek igen sokat javítanak a képminőségen.

Az antialiasing eljárások is bővültek, megjelent egy multisamplinget és supersamplinget kombináló 6XS és egy 8X mód is – ez ugyanakkor azt is jelenti, hogy maradtak a GF4-ből ismert Ordered Grid mintavételezést használó 4X és Rotated Grid mintavételezést használó 2X eljárások, ami ellenben rossz hír. A rendezett rácsos eljárás ugyanis sokkal kevésbé képes érzékelni az alacsony lejtésű éleket, mint a Radeonban használt mintaelrendezések – a végső ítélet meghozásához azonban alapos gyakorlati tesztekre lesz még szükség.

A memória-sávszélesség szűkösségéről már szóltunk: természetesen az Nvidia is tisztában volt ezzel, így kezdettől fogva igyekeztek kiegészíteni a meglévő korai Z-tesztre és hasonló eljárásokra épülő optimalizációs eljárásokat. A GeForce FX chip képes mind a Z-buffer, mind a framebuffer tartalmának valós idejű és veszteségmentes tömörítésére, ami jelentősen csökkentheti a memóriabusz terheltségét. Ez különösen multisampling antialiasing alkalmazása esetén hatékony: ilyenkor ugyanis az egy pixelből vett minták színe azonos, és ezeket elegendő egyszer kiírni a memóriába. Attól függően, hogy az éppen számolt poligon az adott pixelt hány %-ban fedi le, ez 1-4 mintát jelenthet (4-szeres multisampling esetén). Az eljárás tehát igen hatékony lehet, és akár 4:1 arányú tömörítés is elérhető vele. Fontos azonban azt is tudni, hogy a GeForce FX ebben sem teljesen úttörő: a Radeon 9700 is ennek a technológiának köszönheti a remek FSAA alatti teljesítményét (bár csak antialiasing használatakor tömöríti a framebuffert, egyébként nem).



A legfelső kép a 3ds maxban renderelt Yeah animációból készült, a többi pedig a GeForce FX techdemóból.







ÉRTÉKELÉS. Meglehetősen nehéz helyzetben vagyunk a GeForce FX bejelentésének értékelésekor. A technológiai újítások kétségtelenül mérföldkővé teszik ezt a chipet, bár az Nvidia kijelentésével vitatkoznánk – a valós idejű és a renderelt 3D grafika közötti fal lerombolása ugyanis már megkezdődött a Radeon 9700 megjelenésekor. A 0,13 mikronos gyártástechnológiára való átállásért a piacvezető cég igen kemény árat fizetett a 400 millió dolláros fejlesztési költségen felül is. Aktuális termékciklusát 6 teljes hónappal elbukva komoly előnyhöz juttatta konkurenseit, és az ATi már szeptemberben elégedetten nyugtázhatta az egymilliomodik R300-as chip eladását.

A végeredményt vizsgálva pedig bizony kétségbe kell vonnunk, hogy a GeForce FX vajon megérte-e mindezt. Véleményünk szerint nagyon úgy néz ki, hogy az Nvidiának nem sikerült olyan jó kompromisszumot találnia a kártya azonnal kihasználható képességei és előremutató technológiai újításai között, mint az ATinak a Radeon 9700 esetében. A kártyák alighanem gyorsabbak lesznek majd az R300-asoknál, de milyen áron: az 500 MHz-es órajelnek köszönhetően óriási fogyasztású és hőtermelésű, igen drága GeForce FX-eket várhatunk 2003 februárjában. A 400, illetve a GFX 5800 Ultra esetében 500 dolláros árért cserébe az Nvidia 25-50%-kal magasabb teljesítményt ígér – az ATi pedig bizonyára készül majd valamilyen ellencsapással, legyen szó akár olcsó R9700-ról, akár az egyelőre csak pletykaszinten létező R350-ről.

Mindezek ellenére az Nvidia piacvezető pozíciója továbbra is biztosnak számít az 58% körüli részesedéssel; a GeForce FX-nek pedig már előkészítettük a helyet a tesztlaborban a jövő tavaszi megmérettetéshez. ■ LAA-YOSH



HOGYAN MŰKÖDIK A HÁZIMOZI?

Info: A házimozi teszt során a Gamer Magazin partnere az X-Multimédiashop volt. > **Web:** www.xms.hu

Cikksorozatunkat olyan témával folyatjuk, mely a karácsony közeledtével egyre nagyobb hangsúlyt kap, elég, ha csak az áruházak polcait vesszük szemügyre. A DVD alapú otthoni mozizás térhódításával egyre többen veszik fontolóra házimozi rendszer megvásárlását, mi pedig ott segítünk, ahol tudunk: áttekintjük a PC alapú házimozi egyes elemeit, a legfontosabb tulajdonságokat, melyekre figyelni kell vásárláskor, valamint igyekszünk hasznos tanácsokkal szolgálni azoknak is, akik akár számítógéptől függetlenül akarják kis létszámú mozivá alakítani pincéjüket vagy nappalijukat.

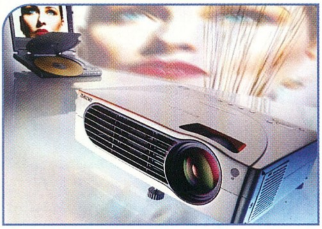
Vajon mitől házimozi a házimozi? Természetesen nem a pattogatott kukorica, a kóla és az olcsón beszerzett, egykori falusi moziban szolgáló vetítőgép adja meg ehhez a megfelelő hangulatot. A házimozit azért hívják így, mert otthoni körülmények között, kisebb társaságnak próbál hasonló hangulatot és élményt szerezni, mint a plázák nagy mozitermei. A házimozi két alapvető elemből áll: ez a kép és a hang, ezen belül különböztetjük meg a négy fő egységet, melyek a lejátszó, a kivetítő vagy televízió, az erősítő és a hangfalrendszer.

Manapság az átlagos család rendelkezik egy 55 centiméteres tévével és egy VHS rendszerű videomagnóval, melyek korántsem tekinthetők megfelelő alapnak a házimozihoz. Emiatt senki se gondolja azt, hogy a plázákban és a bevásárlóközpontokban kapható „egységcsomagok" megvételével már házimozi-tulajdonosnak tekinthetjük magunkat. Idővel szükséges és érdemes mind a négy fő egységet azonos szintre bővíteni, hiszen mit ér egy több százezer forintos rendszer akkor, ha egy csöppnyi tévén nézzük a képet egymás mellé zsúfolódva a kanapén. Sajnos azokat el kell szomorítanom, akik azt remélték, hogy a Gamer hasábjain lelnek megoldást arra, miképpen gyárthatnak két Videoton hangfalból és egy 32 centis kínai színes tévéből a számítógép mellé házimozit. Itt most bizony kőkeményen a pénz beszél, persze objektív újságírói szemlélettel kísérve, vagyis nem mindig a legdrágább lesz a legjobb. Vegyük hát sorra a részegységeket, az alkalmazott szabványokat és a kapható típusokat, modelleket.

A lejátszóval kezdünk, hiszen a DVD elterjedésétől számíthatjuk a házimozi fogalmát. A DVD lemezen kiadott film olyan minőségben képes visszaadni az eredeti hangulatot, hogy megközelíti a mozi által nyújtott élményt, persze ha képesek vagyunk eltekinteni a 10 méteres képátló hiányától. A lejátszó nem más, mint egy DVD-olvasó egység, melyet a számítógépbe építhetünk, vagy akár közvetlenül is csatlakoztathatunk a televízióhoz. A kettő nem keverendő össze sem tudásban, sem kiépítésben. A számítógépbe építhető DVD-olvasó nem más, mint egy lejátszó berendezés, szükséges hozzá egy számítógép, mely képes azt működtetni, valamint egy dekóder, mely a DVD-lejátszó által leolvasott digitális adatokat analóg képpé alakítja át. Ez a dekóder lehet hardveres, vagyis kártya formátumú, ilyen például a jól ismert és kedvelt Hollywood Plus dekóder. Maga a számítógép is alkalmas megfelelő teljesítményű processzor és videokártya használatával szoftveres dekódolásra, ilyenkor a videokártya kimenetei szolgáltatják a képet. Asztali lejátszó esetén az olvasó és a dekóderegység egybe van építve, kívülről úgy néz ki, mint egy hagyományos videomagnó, még a kimenetei is megfelelők a tévénk számára. A helyszűke miatt most nem foglalkozunk a DVD lemezen található kép szabványaival, akit a téma érdekel, ajánlom csapatunk korábbi lapjának 2000. májusi számát, amelyben a DVD Kalauz szinte mindenre választ adhat.

A lejátszó lejátssza a DVD lemezt, nem mindegy azonban, hogy milyen minőségben jeleníti meg. A kimenetek kompatibilisek az összes tévével, így akár a 36 centis kínai csodát is bevethetjük, de az élmény nem lesz meghatározó. Ugyanis mind a kép, mind a később bemutatandó hanghatások nagyobb





teret feltételeznek, ezáltal becsapjuk saját érzékszerveinket, ha a hangfalak körülöttünk susogó erdőt közvetítenek, miközben maga az erdő egy aprócska képernyőn jelenik meg. Ezért mondják, hogy bár a tévé az, amelyet cserélni sem kell, hogy az egész házimozi rendszerünk működjön, mégis ajánlatos mihamarabb nagyobb képátlójút vásárolnunk (72-82 centiméter a minimum). Akinek megadatott, hogy külön szobában mozizhasson, az elgondolkodhat a projektor beszerzésén. Mellette szól, hogy a képátló akár több méter is lehet, sok projektor képes a számítógép jelét digitális csatlakozón fogadni, ami a képminőség romlását előzi meg. Negatívum viszont az égő korlátozott élettartama, általában 2000 óránként újat kell venni, ami akár 100 ezer forintos kiadást is jelenthet. A működési elvből adódik, hogy napos, világos időben a legnagyobb fényerejű modellek is sokkal halványabbak, mint a televízió, így sem gazdaságossági, sem élvezeti szempontból nem javasolható a nappaliba tévé helyett projektor. Viszont egy komolyabb tévé árából már alsó középkategóriájú projektort is vehetünk, ezért ajánlom mindenkinek, aki a nappaliban található tévétől függetlenül szeretne külön házimozi-megjelenítőt vásárolni.

Az erősítő és a hangrendszer teszi a házimozit igazán élvezhetővé, különlegessé, újdonsággá. Ehhez szükséges a DVD lemezen található többcsatornás hangsáv, ezt dekódolni képes erősítő, valamint a megfelelő mennyiségű és minőségű hangfal.

A szabványok tengerében elveszhet az, aki erősítőt akar vásárolni, lássuk hát a DVD lemezeken előforduló hangkódolási típusokat. Fontos megjegyezni, hogy a DVD lemezeken ezek tetszőleges variációja előfordulhat, tetszőleges nyelveken, ezért mindig győződjünk meg vásárlás előtt, hogy a hangsávok típusa illeszkedik-e erősítőnkhöz, hiszen lehetséges, hogy az adott lemeznek létezik olyan verziója, amelyik az általunk kívánt nyelven nekünk megfelelő, adott esetben jobb dekódolási paraméterekkel rendelkező hangsávval is rendelkezik.



Hogy egyértelmű legyen: a hangsáv a DVD lemezen található, innen kerül az erősítőbe, mely szükség esetén dekódolja azt, és a hátlapján található kimenetekre továbbítja, ide lehet csatlakoztatni a hangfalakat. Legegyszerűbb a sztereó hangsáv, mely nincs dekódolva, így maga a DVD lejátszó is képes analóg formátumban olvasni, és továbbítani a hagyományos sztereó erősítőnk vagy a televízió felé. Általában minden DVD lemez tartalmaz sztereó hangsávot, hogy az is élvezhesse a filmet, aki nem rendelkezik dekóderrel.

Dekóder a digitálisan tömörített hangsávokhoz szükséges. Ezek a hangsávok általában 6 vagy 7 hangszóró független csatornáját tartalmazzák egyetlen digitális tömörített adatfolyamban, melyet az erősítőnek kell dekódolnia. A legelterjedtebb digitális szabvány a Dolby Digital, más néven AC-3, ez 5 teljes értékű hangfal csatornáját tartalmazza, melyek rendre a bal és a jobb front (első) hangfalak, a bal és jobb rear (hátsó) hangfalak, valamint a center (középső) hangfal. Az 5 csatorna mellett található egy nem teljes értékű csatorna is, ez az LFE (Low Frequency Effects), vagyis a mélynyomó csatornája. Itt csak a mély hangoknak kell megszólalniuk, ezért nem teljes értékű és terjedelmű csatorna, így .1-ként szerepel a csatornákat jelző számokban.

A DTS kódolási hangsáv is 6 csatornával rendelkezik, azonban a tömörítés, ezáltal az ebből adódó veszteség is kisebb mértékű, a megszólaltatott hang sokkal élethűbb és tisztább.

A Dolby Digital EX szabvány a Dolby Digital szabványt kiegészítette egy hetedik csatornával, ez lett a hátsó center hangfal csatornája, így a surround hangok már teljesen körbejárhatják a hallgatót. A Dolby Digital EX szabvány megoldotta azt a gondot, miszerint a hátsó hangfalakat részben az oldalfalakon, részben a hátsó falon kellett elhelyezni a tökéletes térhatás eléréséhez (egy-egy hangfal esetén pedig a hátsó sarokban), így a bal és a jobb hátsó hangfalak végleg az oldalfalakra kerülhettek, hátul pedig a hátsó center szolgáltatja a térhatás érzetét.

Mielőtt erősítőt veszünk, győződjünk meg tudásáról. Manapság a házimozi erősítők legyeszerűbbike is képes a Dolby Digital dekódolásra, az újabbak esetében viszont követelmény a DTS dekódolás ismerete is. A Dolby Digital EX a komolyabb erősítők kiváltsága, hiszen a megfelelő dekóder chip megléte mellett az eddigi modelleket ki kellett egészíteni egy további hangfalkimenettel is, ami jó ürügy az egy kategóriával magasabb árazásra.

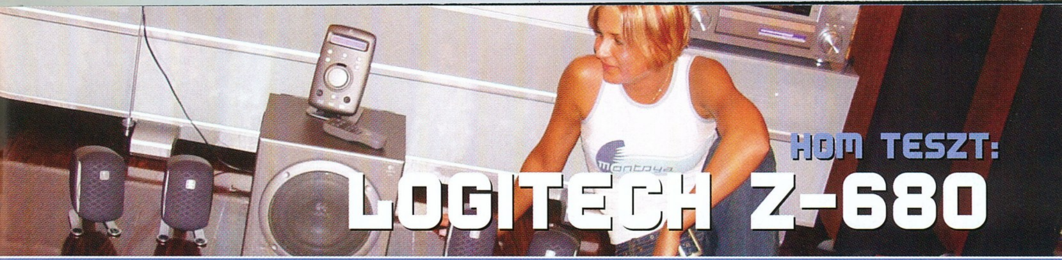
Persze, mit sem ér a legjobb erősítő, ha nincs hozzá megfelelő hangfalrendszer. Óva intek mindenki attól, hogy költségtakarékosságból régi hangfalait is bevonja a házimozi kiépítésébe. A hangfalak kialakítása annyira különbözik egymástól, hogy megeshet, hogy ha a régi hangfalat rakjuk elölre, és az újonnan vásároltat hátra, kényelmetlenül érezzük magunkat. Ugyanaz a hang az egyik hangfalból élesen, tisztán, a másikból tompán is szólhat, ez pedig különösen rombolhatja a hanghatások élvezetét.

Házimozi hangfalat véleményem szerint csak erre szakosodott házimozi stúdióban, vagy megfelelő helyiséggel rendelkező áruházban vegyünk. Nem kötelező ugyanis ugyanannak a gyártónak a hangfalaiból kiépíteni a rendszert, ám gondos meghallgatás, sok próba és lelkiismeretes eladók rejtőznek egy-egy jól sikerült rendszerben.

Aki PC-re alapozza házimozirendszerének egy részét, az DVD meghajtóval már rendelkezik vagy rendelkezni fog, a televízió vagy projektor pedig ugyanaz, mint a hagyományos házimozi rendszer esetében (a monitort lehetőleg felejtsük el, hacsak nem legalább 21 collos, és fél méterről nézzük). Az erősítő PC-s házimozi esetében nem szükséges, hiszen meglehetősen olcsón juthatunk olyan hangkártyához, mely képes 5.1 csatornát dekódolni, sőt a legújabbak már a 6.1-es hangzással is megbirkóznak. Azonban ez még csak a dekódolás, maguk a hangkártyák csak fülhallgatók erősítésével birkóznak meg. Itt lépnek be a képbe azok a különleges PC-s hangfalszettek, melyek rendelkeznek erősítővel, és három sztereó csatlakozón keresztül fogadják a hat független csatornát. A drágább hangfalszettek dekódert is tartalmaznak, itt elég, ha a hangkártya képes a digitális jeltovábbításra, koaxális vagy optikai kábelen, a dekódolás a hangfalrendszer dolga.

A legdrágább modellek esetében a határ elmosódik a PC és az eredeti házimozi között, a hangfalak kidolgozása, a mélynyomó teljesítménye, a dekódolni képes hangsávok típusai a nappali fő helyére emelik a hangfalrendszert, melyek átvehetik a hifi helyét is, sokféle bemenetük között távirányítóval váltogathatunk, így megszólalhat rajtuk a számítógép, a DVD film, a tévé és a CD lejátszó hangja is.

Végül pedig következzen néhány jó tanács a karácsonyi vásárlás előtt. Sok bolt csábít bennünket 100 ezer forint körüli házimoziszettel, mely egyben tartalmazza a DVD lejátszót, az erősítőt és a hangfalakat. Javaslom, mielőtt ezeket megvesszük, látogassunk el egy házimozi-specialista boltba, és hallgassuk meg, hogy mi az, amit házimozinak neveznek. Könnyen elképzelhető, hogy idén karácsonyra mást fogunk venni, mert elmegy a kedvünk ezektől a kompakt, mindent-egyben berendezésektől, amelyek bővíthetetlenek, különleges csatlakozóikkal eltérnek a szabványoktól, és igazából nem is szólnak olyan jól, ahogy az szólhatna egy kicsit több pénz befektetése esetén. A 100 ezer forint körüli PC-s hangfalrendszerek már megbízhatók, kis szobákban maradandó élményt nyújtanak. Aki pedig nappaliját varázsolná otthoni mozivá, vagy préseljen ki a nagymama bevonásával a családból egy kicsit több pénzt, és gondosan válogassa össze a részegységeket, vagy inkább várjon egy kicsit, amikor is az árak lemennek, a családot pedig nem dönti romba apuci hirtelen megvilágosodása a megvásárolni kívánt termékeket illetően. ■ FLEX



HOM TESZT: LOGITECH Z-680

Info: Logitech Magyarország › **Web:** www.logitech.com



Biztos, hogy sokan járnak abban a cipőben, mint én, szeretnének a számítógép mellé egy komoly hangfalrendszert, mellyel nem csak a DVD filmeket lehetne eredeti hatcsatornás hanggal meghallgatni, hanem egyúttal alternatívát nyújtana zene vagy játék mellé is, mindezt variálható kábelezéssel és rengeteg csatlakozási lehetőséggel fűszerezve. A Logitech, mint a legnagyobb számítástechnikai kiegészítő-gyártó, régóta gyárt fantasztikus minőségű egerei és billentyűzetei mellett hangfalrendszereket is, azonban a régóta kapható Z-640-es „csak” 51 W-os teljesítményű, a Z-560-as pedig csak négycsatornás rendszerű. Így hát roppantul boldog lettem, mikor megjelent végre a hiánypótló Z-680, hiszen régi vágyam, hogy ha úgy akarom, összedőljenek a falak a szobában.



Mondhatná persze mindenki erre, hogy vegyen akkor a kedves kolléga egy 1000 W-os erősítőt két Videoton hangfallal, de azt hiszem, ennél igényesebbek vagyunk. A Z-680 450 W-nyi RMS teljesítménnyel rendelkezik, vagyis el lehet felejteni a PMPO és társai által fémjelzett megawattnyi teljesítményeket, azok olyan értékek, melyek semmit sem mutatnak meg abból, hogy milyen hangosan és minőségben szólal meg egy hangfalrendszer.

A Z-680 nem csak azért hiánypótló, mert ekkora hangerő egy kisebb szoba teljes hangosításához is elég, ezt a teljesítményt ugyanis hat hangfalon keresztül adja le, vagyis nem kell többé kompromisszumot kötnünk a teljesítmény és a hangfalak száma között. A doboz egy 185 W-os mélynyomót tartalmaz, mely reflex rendszerű, a membrán oldalt van elhelyezve, igényes védőráccsal. A membrán túlsó oldalán található az erősítő, gondosan felcsavarozva a mélynyomó ládájára, mindenfelé hűtőrácsok övezik, hiszen ez a teljesítmény komoly mennyiségű hőt termel. Az erősítőhöz lehet csatlakoztatni a többi hangfalat, valamint ide csatlakozik a Digital SoundTouch Control Center, ami kevésbé nagyképűen a dekóder részt jelenti.

A dekóder a szoba dísze lehet, formatervezett alakkal, mostanában divatos mobiltelefon-kék kijelzővel rendelkezik, közepén egy jókora tekerhető gombbal, körben pedig a menüelemekkel. A rendszer távirányítható, minden menüpont kiválasztható és beállítható a távirányító segítségével; akár ki is kapcsolhatjuk az egész rendszert: ilyenkor készenléti állapotba kerül, a teljes kikapcsolás az erősítőn található hálózati kapcsolóval lehetséges.

A dekóder fogadja a megszólaltatni kívánt jelet, koax vagy optikai digitális csatlakozón, direkt hatcsatornás és direkt kétcsatornás bemeneten keresztül, így egyszerre négy eszköz vezérlését oldhatjuk meg. A digitális bemeneteken Dolby Digital 5.1 és DTS hang kódolásával is megbirkózik, a sztereó jelből pedig képes Dolby Surround Pro Logic II kódolási rendszerével hatcsatornás hangot varázsolni, sőt ennek ismeri Movie és Music változatát is.

A szatellit hangfalak egyenként 53 wattosak, mágnesesen árnyékoltak, a védőrács eltávolítható, így előtűnhetnek a formatervezett hangszórók. Mindegyik fémlábazaton áll, a lábak aljára gumigyűrűt ragasztottak, így kerülik el a káros rezonanciát. A láb egy csavar eltávolításával megfordítható, a hangfalak ilyenkor falra is szerelhetők. A középső hangsugárzó szélesebb kialakítású, de ugyanaz a hangszóró található benne, mint a szatellit hangszórókban.

A kábelezési rendszer előremutató, hiszen nem használnak semmiféle különleges megoldást, a hangfalakon szorítócsavaros, az erősítőn rugós aljzatokba csatlakozhatnak a kábelek. A polaritás mindenhol gondosan fel van tüntetve, így elkerülhetjük, hogy ezt felcserélve a membrán az ellenkező irányba mozogjon. Bár a csomagban található kábelek csak 1, 3 és 5 méteresek, végleges beépítés esetén olcsón vásárolhatunk jó minőségű hangfalkábeleket, azokat pedig méretre szabva kiválthatjuk az esetleg rövidnek talált darabokat. Egyedül a dekóder egységhez van rögzített, különleges kábel, ezért azt mindenképpen a mélynyomó közelében kell elhelyeznünk, és a hozzá csatlakoztatott hangforrások kábeleit kell hosszabbítanunk, ha szükséges.

A rendszer hangja várakozásainkat felülmúlta, ezt persze a hangfalakon és a dobozon szereplő THX minősítés is előrevetítette. Ez a jel nem hangrendszert jelöl, hanem azok a hangrendszerek kapják ezt a minősítést, melyek megfelelnek egy bizonyos keretrendszer feltételeinek. Ezt a keretrendszert a George Lucas vezette csapat alakította ki, mivel a Csillagok Háborúja mozivetítései alatt csodálkozott, hogy egyes mozikban a hangfalak által kiadott hang mennyire eltér az eredeti hangzástól. A PC-s hangrendszerek a Home THX specifikációjának felelnek meg, itt a dekóder egységnek is szerepe van abban, hogy a nagy mozitermekre tervezett hanghatások a kisebb szobákban is jól szóljanak, de elsősorban a hangfalak kialakítása során kell arra nagy figyelmet fordítani, hogy a hangfalak a hallható hangspektrum minden egyes tartományát megszólaltassák, az apró, különleges hanghatások ne tűnjenek el.



Lelkendezésemet igyekszem magamba fojtani, és abszolút mértéktartóan kijelentem, hogy ebben az ártartományban jelenleg ez a hangrendszer az, amelyik egyelőre verhetetlen, akár filmről, akár játékról, akár CD lemezről van szó. Több százezer forintos speciális rendszerekkel összehasonlítva kitűnik, hogy a mélynyomó nem ad vissza tökéletesen egyes mélyhangtartományokat, inkább pufog, mint mélyen búg, de ezt ne is várja el senki ettől a kategóriától.

Nem akarok senkit sem arra buzdítani, hogy csak ez az a hangrendszer, amelyiket jelenleg érdemes megvenni, hiszen az alsóbb kategóriák olcsóbbak, és nem sokkal kisebb tudásúak, de aki rendelkezik elegendő készpénzzel, és egyszerre szeretné megoldani összes hangforrásának megszólaltatását, nem vesz zsákbamacskát a Logitech legújabb hatcsatornás rendszerével. ■ **FLEX**

ÉRTÉKELÉS

ELŐNYÖK THX minősítés, nagy teljesítmény, bővíthető kábelezés **HÁTRÁNYOK** magas ár, a mélynyomó néha pufog **AJÁNLOTT FOGYASZTÓI ÁR** 105 ezer Forint

9

SAMSUNG A COMDEXEN
SGH-V200



A beépített digitális kamerával ellátott mobilok terén a Nokia már a második generációs modelljét készül piacra dobni, míg a SonyEricsson egyelőre megragadt a kiegészítőként elérhető CommuniCamnél. A Comdexen SGH-V200 néven a Samsung is bemutatta a saját változatát, amely mindösszesen 96 gramm, és 90,8x47,5x23 mm-es paraméterekkel rendelkezik. Ezzel vélhetőleg még a jövő év elejére tervezett megjelenése napján is a legkisebb beépített kamerával szerelt megoldásnak számít majd (a 3650-es például 1330x57x26 mm).





BOULDER DASH SZÍNESBEN



SAMSUNG SGH-S100

Info: Samsung Electronics Magyarország > **Web:** www.samsung.hu

Pár hónappal ezelőtt a trendeket érzékenyen követő felhasználók birtokba vehették a Samsung több szempontból is figyelemreméltó készülékét, az SGH-T100-at. Az eltelt idő alatt a tábor itthon és világszerte is jelentősen gyarapodott, és vélhetőleg nagy megnyugvással fogadta, hogy a vetélytársak egyelőre nem tudták, vagy nem kívánták a fejlett a technológiai implementációkat felülmúlni (a kijelző esetében még csak utolérni sem), így társaságban legfeljebb csak akkor kellett kínosan terelniük a szót, ha holmi infra portról vagy éppen a manapság divatos Java alkalmazásokról esett szó. A koreaiak, érezvén a feladat súlyát, hamarosan előálltak a megoldással, amely a nevében is hasonló S100-as mobilt takarja. Így már csak akkor kell valami sürgős elfoglaltság után néznünk, ha ne adj Isten, valaki Bluetooth kapcsolaton keresztül szeretne mondjuk képet küldeni a PDA-járól :) (mert hogy ez a képesség még az S100-asban sem támogatott).



Külső jegyeit tekintve a S100-as kevésbé aerodinamikus, mint a divatmobilként emlegetett T100, ám ugyanakkor ez a formai egyszerűség talán a többség számára könnyebben elfogadható. Összezárt állapotban nagyon masszív, kellemes a fogása és ez a stabilitás jellemzi a flip használata közben is. További hasonlóság a T100-zal, hogy mindkét készülék 96x64 pixeles, monokróm külső LCD-t tartalmaz, amely néhány alapvető információ megjelenítésére szolgál. A kék háttérvilágítás mellett említésre méltó, hogy a kijelző zölden tükrözi viszsza a megfelelő szögben kapott fényt, így időnként a látványvilága tőlünk függetlenül is változhat. Eme ötletes apróság után dicséretet érdemel a kezelő felület, amely viszont a T100 óta alaposan megváltozott. Bár a Samsung értelemszerűen nem ezzel reklámozza a terméket, de számunkra például nyilvánvalónak tűnt, hogy ez a változás tulajdonképpen annak is köszönhető, hogy a korábbi megoldás az üzenetek írására csak mérsékelten volt alkalmas. Szerencsére az S100 kivitelezése már ebből a szempontból is felhasználóbarátnak tekinthető, bár a fejlesztők azért gondoskodtak arról, hogy továbbra se ez a modell legyen az sms-bajnokok kedvence (talán nem is ez a cél). Mielőtt azonban rátérnénk erre, fontos, hogy szenteljünk pár szót a 65000 színű, 128x160 pixeles LCD kijelzőnek, amely lényegében azért a mobil egyik fő vonzerejének tekinthető. Annak ellenére is, hogy az itt felvonultatott STN mátrixtechnológia végül is gyengébb képminőséget eredményez, mint a T100-as esetében alkalmazott TFT mátrix a 4096 színnel. A kettő közötti különbség jól érzékelhető a pontos technológiai háttér ismeretének hiányában is, és nagyjából kimerült abban, hogy a TFT mátrix oldalról is és erős fényben is jól látható, továbbá, hogy az STN első ránézésre is jellegzetesen „rácsos" megjelenítést takar, amit azonban nem éreztünk zavarónak, sőt tekintettel arra, hogy mobil eszközről van szó, teljesen rendben lévőnek találtunk. Az összehasonlítás végett a T100-nak valamivel jobb a képminősége, de az S100 még így is messze maga mögött tudja például az ez irányban érezhetően gyengébb képességekkel megáldott Nokia 7210-est, vagy a 6610-est. A színes kijelző mellett pedig továbbra is dominálnak a többszólamú csengőhangok, amelyek átfutása önmagában is jó szórakozásnak tekinthető. Csengőhangként beállíthatunk madárcsicsergést, kutyaugatást, farkasüvöltést, de az S100 akár brekeghet is, bár a konzervatívabb tulajdonosok részére a klasszikus feldolgozások sem maradtak el. Nekem a 40. szimfónia és a Für



NOKIA 7650

Jó minőségű TFT, többszólamú csengőhangok, GPRS és MMS támogatás, továbbá beépített digitális kamera jellemzi a Nokia talán legsikeresebbnek tartott idei modelljét, amelyet azonban a 2003-as év elején felvált majd az utódjául szánt, és már videó rögzítésére is alkalmas 3650-es készülék.



SONYERICSSON P800

A SonyEricsson szintén Symbian OS alapú mobilja, amelynek érdekessége az érintésérzékeny színes kijelző, a beépített digitális kamera és a HTML kereső, illetve a megjelenési dátuma, amely már a CeBit óta gyakorlatilag folyamatosan halasztódik.



NOKIA 7210

A hagyományos billentyűzetkiosztással szakító divatmobil erőssége az MMS, a WAP, a Java, a GPRS és a HSCSD támogatás, továbbá beépített FM-rádiót is tartalmaz, viszont kevésbé jeleskedik az LCD kijelző minőségét illetően.

Elise közé ékelt techno szerzemény volt a kedvencem, amely annyira meglepően nem illik a sorba és annyira élvezhetetlen, hogy az már jó. Akárcsak a sokat emlegetett elődje, az S100 is kiváló minőségben szólaltatja meg a többszólamú csengőhangokat, így a tulajdonosának mindenképpen kedve lesz az ebben rejlő lehetőségek kiaknázására. Ennek az egyik módja, ha a csengőhangokat a WAP-os oldalakon keresztül frissítjük, illetve, ha már a hálón „száguldozunk", akkor 300 kbyte terjedelemig Java midleteket is letölthetünk. Ezekből hármat a készülék alapból is tartalmaz, többek között egy kiváló bowling „szimulátort", amellyel, bár korábban sosem gondoltam volna, de végül is sikerült jelentős időt eltöltenem (elpazarolnom). Ugyan nem Java alapú, de itt is ékesen színesíti a lehetőségeket a My Pat nevű háziállat-szimulátor, melyben leginkább macskára hasonlító állatot nevelgethetünk heteken keresztül, míg 30 kilósra nem hízik, és nem nyer nekünk valami díjat az időnként elkövetkező értékelés során.

Negatívumként említhetjük, hogy az üzenetek írása során a készülék alapból bekapcsolja a T9-es szövegbeviteli módot, ami még abban az esetben is zavaró lenne, ha a szoftver ennek a magyar változatát is tartalmazná. Ennek hiányában viszont az sms-t egyből a kikapcsolásával kezdhetjük, illetve egyébként is sűrűn kell majd a gombok funkciói között váltanunk, mert például a vessző teljesen máshonnan érhető el, mint a többi írásjel stb. Különösen dühítő ez, mert a szimbólumok egy részét nagyon ötletesen illeszthetjük a szövegbe, tehát a sikerhez itt csak nagyon kevés odafigyelés (vagy más irányú logika) szükségeltetett volna. A begépelés sebességére sem lehet panaszunk, főleg abban az esetben, ha két kézzel tudjuk tartani a mobilt, hiszen ilyenkor a kurzor lenyomása elősegíti az azonos billentyűn lévő betűk gyors begépelését. Párszor előfordult velünk, hogy a menü bizonyos pontjairól nem tudtunk visszalépni, ami némileg csökkentette a komfortérzetünket (ilyenkor a „piros" gomb ultimate módon visszajuttat a desktopra), de túlságosan zavarónak azért nem nevezhető. Végül sokan említik még negatívumként, hogy a mobil gyorsan lemerül, de hát, ha valaki áttér a színes kijelzős készülékekre, akkor ott a nagyobb fogyasztással bizony számolni kell. A kérészélet hátrányait a Samsung a csomagolásban elhelyezett plusz akkumulátorral próbálta enyhíteni, amely megoldás egyrészt dicséretes, másrészt viszont a kellemetlen helyzetek elkerülése végett igyekezzünk a mobilunkat a nap végén lelkiismeretesen a szükséges energiához juttatni.



Mindenképpen szeretnénk még kiemelni a szoftver grafikai igényességét, a számtalan animációt, az animáló háttérképeket és a programozható kurzorbillentyűket. Utóbbiak segítségével egyetlen gombnyomásra elérhető a szoftver „bármely" része, például a csengőhangok, a számológép, az új üzentek írása vagy éppen a kijelző beállításai. A „desktop" háttereként kiválasztható témákra ugyan csak nagy vonalakban foghatnánk rá, hogy animációk, de azért ötletesnek nevezhető az a fajta megoldás, hogy a képek apró részletei változnak, így a szemlélőben határozottan a mozgás benyomását keltik. Az akvárium, a virágos rét és a gőzölgő teásbögrék megjelenítése mellett a samsungosok a csillagképeket is feldolgozták, így akit boldogít, hogy ez úton is kifejezheti az asztrológiához való kötődését, az az S100-ban tökéletes társra lel. (Lehet halmozni is az élvezeteket, ha mondjuk az oroszlánüvöltéses csengőhangot párosítjuk az oroszlán csillagképet ábrázoló háttérképpel. Ugye, a halak lehetőségei e téren súlyosan beszűkülnek..:).) Természetesen a memória tartalmaz jó néhány képüzenetet is, amelyeket az EMS szolgáltatás keretein belül hangokkal és formázott szöveggel kiegészítve küldhetünk tovább másik EMS-képes mobilra.

Rövid értékelésként elmondhatjuk, hogy egy hét aktív használat alatt a készülék igen közel került hozzánk, és ezt a kapcsolatot egyedül az a 100-150 alkalom árnyékolta be, amely az üzenetek írására vonatkozott, és a már fentebb említett kissé körülményes lehetőségekkel való kényszerű együttélést jelentette. Nem gondolom, hogy ez valódi nehézség például az üzleti felhasználók, vagy az átlagfelhasználók részére, de aki mondjuk hozzászokott, hogy napi 20-30 üzenetet küld el teszem azt a 3410-eséről, annak ez a pepecselés zavaró lehet (mindössze annyiban, hogy a T9-et ki kellene kapcsolni, a vesszőt a pont mellé tenni, és az egészet a többi szimbólum mellé társítani, illetve a mondatokat eleve nagybetűvel kellene kezdeni, a többi esetben pedig a kisbetűket alapértelmezettnek venni). Ezt leszámítva viszont a nagy méretű színes kijelzőre és a kiváló hangminőségre az S100 tulajdonosok méltán lehetnek büszkék; ezek olyan tulajdonságok, amelyekkel a készülék az abszolút élmezőnyben foglal helyet. Összességében nekünk a szoftver elemeiben elhelyezett számos apró újdonság is megnyerőnek bizonyult, ezeknek köszönhetően a mobil még egyhetes használatot követően is tartogat meglepetéseket. Például, amikor 50 sms tárolása után a megtelt memóriára addig sosem látott animáció és hangjelzés figyelmeztet, vagy amikor a készülék külön kijelzi a GPRS adatátvitel megvalósulását stb. Ezek a lendületes ötletek, a modern technológia, a masszív, kézre eső forma és a látvány, amelyet a telefon éjszaka a kijelző és a billentyűzet háttérvilágításának köszönhetően nyújt, együttesen teszik nagyon vonzóvá a készüléket, még akkor is, ha az elmondható, hogy például a Nokia 7650-es Symbian operációs rendszere lényegesen felhasználóbarátabb, mint az S100 szoftvere, menürendszere. Bizonyos szempontból tehát a Samsung felért a csúcsra, amit a piac visszajelzései is jól demonstrálnak. Jelenleg a koreai cég ott tart, hogy a második negyedéves adatok alapján a mobilpiac közel 10 százalékos részesedésével bír, így a Nokia (35%) és a Motorola után (15,5%) – 9,5 millió értékesített mobillal – a harmadik legnagyobb mobilkészülék-gyártóvá lépett elő.

A fejlődés pedig töretlennek látszik, hiszen a hivatalos sajtóanyag szerint a harmadik negyedévben az előzőhöz képest 23 százalékos növekedést könyvelhettek el, ami így már 11,7 millió készülék értékesítését jelenti. Ezzel a cég egyben átlépte a pszichológiailag fontosnak tartott, 10 százalékos piaci részesedést, és jól láthatóan megjelent a legnagyobb vetélytársak visszapillantó tükrében. Mindenesetre kíváncsian várjuk a 2003-as évet, és csak remélni tudjuk, hogy ebben az időszakban is számos érdekes újdonságról számolhatunk majd be. ■ **SHOEBARON**

ÉRTÉKELÉS

ELŐNYÖK stílusos megjelenés, nagy méretű színes kijelző, 65000 szín, GPRS, EMS és Java támogatás, többszólamú csengőhangok, animált háttérképek **HÁTRÁNYOK** az üzenetek begépelése kissé körülményes, Bluetooth támogatás hiánya **AJÁNLOTT FOGYASZTÓI ÁR** 150 ezer Forint (akció nélküli ár)

8,5



NOKIA 6610

Info: Nokia Magyarország **> Web:** www.nokia.hu

A karácsony előtti nagy hajtásban érkezett meg hozzák a Nokia legújabb készüléke, a 6610-es, amely az átdolgozott külső jegyeitől eltekintve gyakorlatilag egy 7210-esnek felel meg. Számunkra ennek az új mobilnak a piacra dobása egyben azt is jelentette, hogy abszolút piacvezetőként a legokosabb dolog az, ha folyamatosan sulykolod a vetélytársakba, hogy az üzlet felosztását a jövőben is hasonlóan képzeled. Ezt tapasztalhattuk, amikor a Nokia a belépő szintű készülékek esetében is két eltérő tudású (3410, 3510) modellel jelentkezett, így képesekké váltak még adott célcsoporton belül is különböző alternatívákat kínálni.

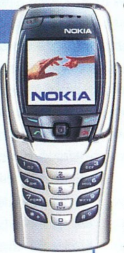


A 6610-esen a kezelőfelület hagyományos elrendezésben szerepel kiegészítve egy D-padhez hasonló négyirányú kurzorral, amely kimagasló kényelmet biztosít például a játékok irányítása során. A gombok a megszokott jó minőségben állják a sarat, bár a 3xxx szériától eltérően itt szorosan egymás mellett kaptak helyet, és az érintésük valamivel plasztikosabb benyomást kelt. A kijelzőre röviden mondhatnánk, hogy szép, színes, ami egyfelől igaz, másfelől viszont egyből szemet szúrt, hogy a 7210-esben megismert közepes minőségű megoldással van dolgunk. Ez, ha megszokjuk, nem zavaró, de ha a készüléket a T100-as Samsung, vagy a Nokia 7650-es mellé rakjuk, akkor látni fogjuk, hogy a képe érezhetően homályosabb (ami azért is kifogásolható, mert nem alsó kategóriás modellről van szó). A 6610-ben a manapság oly divatos „mobil extrák" közül az MMS küldés, a WAP böngészés, a GPRS és a HSCSD adatátviteli technológiák, továbbá a színes háttérképek és a többszólamú csengőhangok támogatottak. Ezek közül némileg csalódást okoztak a színes háttérképek, amelyek vélhetőleg a kijelző képességeinek köszönhetően nem igazán látványosak (bár a fejlesztők itt már érezhetően próbáltak trükközni ezzel, és a rendes fotók helyett ilyen rajzfilmszerű, kevés színből álló képeket mellékeltek, amelyek azért mutatnak valahogy). Bár többször is nekifutottunk, de nekünk a WAP böngészés még mindig erőltetettnek (feleslegesnek) tűnik, viszont erre van szükségünk az ugyancsak támogatott Java midletek letöltéséhez, ami mondjuk gyorsulhat és költségarányosabbá válhat, ha csomagkapcsolt rendszerekhez csatlakozunk. Áttérve a pozitívumokhoz számos Java alapú játékot töltöttünk le, amelyek kivétel nélkül futottak a készüléken. Egyetlen fenntartásunk a módszerrel kapcsolatban, hogy az már tisztán látszik, hogy az igényesebb teljes játékokért az adatátvitel mellett magáért a fejlesztésekért is fizetnünk kell majd. (Persze, ha az analógiával élünk, nincs ez másképp a PC-s piacon sem, ahol kemény pénzeket fizetünk a vasért, az internetkapcsolatért és a játékokért is.) Kérdés, hogy ki érzi majd szükségét annak, hogy a mobiljára alkalmazást vagy játékot vásároljon, de ez irányban a lehetőségeket majd a következő számunkban igyekszünk körüljárni. Igazi, jól használható extra viszont az FM-rádió, amelyet a fülhallgató mellett ki is tudunk hangosítani (természetesen ugyanez igaz a beszélgetésekre is).



Összességében a 6610-es jobb benyomást tett ránk, mint a 7210-es. A külseje elegáns, ám ennek ellenére a kezelőfelülete nagyon kényelmes, a menüben az egyes almenük jól eltaláltak, mind grafikai megvalósítás, mind tartalmi szempontból. Amikor megkaptam a készüléket, fél órán keresztül csak üzeneteket írtam róla, mialatt valami egészen kiváló mix szól a rádióból. Ezek alapján a legnagyobb előnyének azt tartjuk, hogy nagyon olajozottan lehet a mindennapjaink során használni, tehát nem szakított azokkal a hagyományokkal, amelyek nem véletlenül biztosítják a Nokia részére az abszolút piacvezető pozíciót. ■ **SHOEBARON**

> NOKIA 6800



Kíváncsian várjuk a finnek újabb próbálkozását a teljes értékű billentyűzetre vonatkozóan, amely az 5510-es után most a 6800-as készülékben, eltérő megvalósítás útján lát majd napvilágot. Az új mobil természetesen támogatja a többszólamú csengőhangokat, a csomagkapcsolt rendszereket, a Java midleteket, tartalmaz majd beépített FM-rádiót (úgy látszik, hogy ez a különleges tulajdonság máris alapvető kiegészítővé válik), és további érdekessége, hogy eltárolhatunk rajta az ún. sms disztribúciós listát, amely lehetővé teszi, hogy az üzenetünket meghatározott csoport részére küldjük el, amelynek a tagjait korábban valamilyen kritérium alapján már kiválasztottuk (barátok, kollégák stb.).



ÉRTÉKELÉS

ELŐNYÖK kiváló minőségű kezelőfelület, újszerű és jól használható kurzorvezérlő, felhasználóbarát szoftver, FM-rádió, Java támogatás, a beszélgetések és a rádió kihangosíthatók, többszólamú csengőhangok **HÁTRÁNYOK** közepes méretű és minőségű kijelző **AJÁNLOTT FOGYASZTÓI ÁR** 119 ezer Forint (előfizetéssel)

8



DIGITÁLIS FELTÁMADÁS 2002

Negyedik alkalommal jelentkezünk a karácsonyi szám immár elengedhetetlen szereplőjének számító hardverajánlóval. A PC-piac számára a 2002-es esztendő ugyan a jelentősen visszaeső eladásokról szólt, ám ezek jórészt a vállalati szektort érintették - a gamerek gépfejlesztésre szánt pénzügyi kerete nem csökkent számottevő mértékben. Az eddigi HW Guide-okban megszokott tartalom mellett az idén igyekeztünk még inkább felhasználóbarátra venni a megközelítést. Ennek jegyében az egyes alkatrészeket tárgyalva, az egyszerű vásárláson túllépve fokozott figyelmet fordítottunk a gépfejlesztésre is. Mielőtt azonban rátérnénk az egyes komponensekre, szeretnénk néhány általános tanácscsal is szolgálni a döntéseitek megkönnyítése érdekében.

FEJLESSZÜNK OKOSAN. A PC teljesítményének vizsgálatakor érdemes a számítógépet összetett rendszerként kezelni; tehát az egyes alkatrészeket együttesen és nem önállóan kell értékelni. A régi mondás szerint minden lánc annyira erős csak, mint a leggyengébb láncszeme – és ez bizony gépeinkre is érvényes. Ha tehát upgradeelést fontolgat valaki, akkor - megtakarított pénzének mennyiségétől függetlenül - célszerű a már rendelkezésére álló hardver alapos felmérésével kezdenie a vásárlást, hiszen érezhető javulást csak a szűk keresztmetszet kiiktatásával lehet elérni.

A számítógép legfontosabb részegysége továbbra is a központi processzor, azaz a CPU. Minden alkalmazás igényel több-kevesebb számítási teljesítményt (még a hardveres T&L-t támogató 3D-s játékok is), nem beszélve magáról az operációs rendszerről, így aztán manapság is a processzor adja a gép alapozását.

A második legfontosabb komponens a memória, hiszen minden éppen futtatott alkalmazás programkódja és adatai is itt helyezkednek el. A mai 32 bites operációs rendszerek a memóriát több szintre osztva kezelik: az első a gépben fizikailag is megtalálható RAM; a második a programok által érzékelt virtuális memória, amelyet az oprendszer kiír a winchesterre; a harmadik pedig szintén a winchester, jelen esetben az a része, amelyik háttértárként funkcionál. Az adatok elérési sebessége ugyanebben a sorrendben romlik, így tehát a megfelelő teljesítmény eléréséhez elegendő mennyiségű és sebességű RAM-ot kell biztosítanunk az alkalmazásainknak. Ennek hiányában a programok kénytelenek virtuális memóriát használni, ami a lassúcska winchestert terheli le - az eredmény pedig az alkalmazások akadozása és a HDD led állandó villódzása lesz, rendszerint a legkellemetlenebb pillanatokban. Ha tehát valaki sokszor találkozik ezzel a jelenséggel, akkor komoly memóriabővítéssel sokat javíthat a gépe teljesítményén.

A HW Guide összeállításakor az elsődleges szempont a játékok futtatása, így a harmadik legfontosabb alkatrészként a videokártyát emelnénk ki a PC alkatrészei közül. A 3D gyorsítók értékelésekor nagyjából a következő szempontokat érdemes figyelembe venni: nyers pixeltoló teljesítmény (fill rate); a memória mérete és sebessége (utóbbi összefügg a teljesítménnyel); valamint a feature lista, azaz a chip által támogatott 3D-s képességek. Ezeknek a paramétereknek a függvénye, hogy a gépünk milyen felbontásban és milyen részletesség mellett lesz képes játszható sebességgel futtatni az egyes játékokat. Fontos tudni azt is, hogy a sebesség (azaz konkrétan az fps) valamilyen mértékben a processzortól is függ; minden konfiguráción találhatunk olyan beállításokat, ahol nem a videokártya, hanem a CPU a szűk keresztmetszet. Ilyenkor szinte büntetlenül növelhetjük a felbontást addig, amíg a 3D gyorsító képességei engedik – hiszen egy ponttól már a fill rate fog határt szabni az elérhető sebességnek.

A memória kapcsán már szóba került a winchester, amely elsődleges háttértárolóként (azaz olyan me-

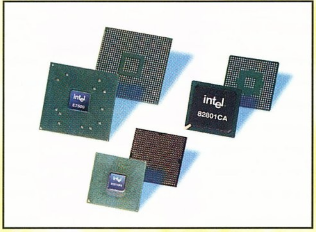
AMD ALAPLAP

Holmi	Epox 8KHA+	Gigabyte 7VR/7VRX	Asus A7V8X
Pro	A legfrissebb chipkészletek mellett sem kell szégyenkeznie a teljesítménye miatt	Olcsó, lekezeli a DDR333 memóriát is	Gyors, támogatja a DDR400-at és a 333 MHz-es PSB-jű XP-ket
Kontra	Csak DDR266 és 266 MHz PSB-s procik támogatása	Nem támogatja a 333 MHz PSB-s procikat (egyelőre)	PC3200 kezelése nem tökéletes, a komolyabb kiépítésű modellek drágák
Ár	Főképp használtan vásárolható	25 ezer	33 ezertől

móriaként, amelyet csak adattárolásra használunk, de innen nem futtathatunk programokat) ismét csak igen fontos komponense a PC-nek. Ami azt illeti, ha nem 3D-s játékokról van szó, akkor szerepe még a videokártyánál is fontosabb, mivel a mai programok elképesztő mennyiségű adatot mozgatnak, és ezek betöltése bizony hosszú másodperceket vagy akár perceket vehet igénybe. Ott van aztán a már említett virtuális memória, amelynek swap file-ja szintén a winchesterre kerül; tehát ennek bármilyen módosítása ugyanúgy a HDD-t veszi igénybe. A gyorsabb meghajtók időnként egészen meglepő mértékű és ténylegesen is jól érzékelhető teljesítménynövekedést jelenthetnek, nem beszélve a nagyobb tárolókapacitás nyújtotta előnyökről.

A további hardverkomponensek szerepe a számítógép teljesítményében a fenti négyeshez képest elhanyagolható; bizonyos belső modemek és hangkártyák hajlamosak lehetnek a CPU erős igénybevételére, főleg az integrált típusok közül valók, de ezektől eltekintve szinte mindegy, hogy mit rakunk a gépbe. A CD/DVD-meghajtó, író, hálózati kártya, TV-tuner és egyéb alkatrészek vásárlása esetén tehát az elvárt szolgáltatások és a pénztárca vastagsága alapján hozhatunk döntést. Egy kicsit más a helyzet a tartósabb komponensek, főleg a külső perifériák esetén: a magunk részéről a monitor-egér-billentyűzet-joystick (és esetleg nyomtató) esetében több éves élettartamra vásárolunk, így itt sokkal fontosabb a jó minőség és az ergonómia. Szerintünk mindig érdemesebb még egy-két hónapig gyűjteni, és a jobbik modellt választani, idővel az extra ráfordítás mindig meg fog térülni.

HÁZ. Se szeri, se száma az itthon is beszerezhető komputerházaknak, de mivel ezeknek csak egy része jutott el a szerkesztőségbe, ezért most mind-össze két jól bevált terméket szeretnénk a figyelmetekbe ajánlani. Az első a tavalyi ajánlóban újdonságként bemutatkozó Feel-V, amely még 2002 végén is szépen csillog (nekünk az ezüst változat szimpatikus), különösen annak tükrében, hogy már ötezer forinttal kevesebbet kell fizetnünk érte. Ezért az árért minőségi kivitelezést, 400 Wattos tápot és még hard core gamerek számára is megfelelő külsőt kapunk. Aki viszont szeretne kiemelkedni a tömegből, annak jó vétel lehet a Lian Li idén bevezetett alumínium háza, amely igazi mestermunka, ám a leendő tulajdonosainak érdemes felkészülniük rá, hogy a 45 ezer forintos ára a tápot nem tartalmazza



ALAPLAP. Mivel a gépépítő ember jelenleg alapvetően kétféle foglalatból választhat, ezért ez a téma itt még nem túlságosan szerteágazó, a chipkészletek sokasága az, ami bonyolíthatja a témát.

Kezdjünk az Intellel. Bár ezt nem tartjuk túlságosan jó befektetésnek, ám ha valaki ragaszkodik a Tualatin magos processzorokhoz, azok számára még mindig a mostanra a piacon matuzsálemi kort megért Asus TUSL2-C-t tudjuk ajánlani. Mostanra már az ára is kellőképpen megszelídült, önmagában nézve jó vételnek számít, hosszú távú befektetés szempontjából azonban az értéke megkérdőjelezhető.

A Socket 478 sikere vitathatatlan, és amint azt már a CPU-k részében érzékeltettük, az Intel piaci részesedése nőtt az utóbbi időben az AMD-vel szemben a desktop processzorok piacán. Alapvetően a játékos SDRAM-os memória alrendszerű alaplapot nem vesz a Pentium 4-e vagy P4 architektúrás Celeronja alá, mivel az erősen visszafogja az egész rendszer teljesítményét a memória-sávszélesség elégtelensége okán. A 266 MHz DDR-es lapok már jóval okésabbak, bár a Rambusos termékek mellett nem tudnak igazán labdába rúgni. Ami itt talán a legfontosabb, hogy most már legrosszabb esetben is olyan mobót kell választani, amely natíve támogatja chipkészletből az 533 MHz PSB-s Pentium 4-eket (még ha most nem is ilyen CPU-t veszünk a konfigba), ellenkező esetben ugyanis elvágjuk magunkat a további upgrade-től. Ilyen és minőségi szempontból is ajánlható alaplap például az i845E készletre épülők közül az Abit BD7 II, a Gigabyte 8IEXP és az MSI 845E Max2. A VIA P4X sorozatú chipkészleteit lehet hanyagolni, ám a SiS 648-as munkadarabja már figyelmet érdemel. Az ilyen szett köré épülő alaplapok közös tulajdonsága, hogy meglehetősen jó teljesítményűek, emellett az áruk is alacsony. Az i845E-s lapokhoz képest leginkább a merevlemezt kezelik csak lassabban. Minőségi kivitelű SiS 648-as lapra példa az Asus P4S8X-e. Aki igazán high performance-ban gondolkodik, és nem sajnálja a pénzt, az szavazzon meg magának egy 232 tűs, 64 bites Rambus modulokat támogató Asus P4T-t i850E chipkészlettel, amely mellé szigorúan PC1066-os memória és 533 MHz PSB-s proci dukál.

Aki igazán jövőálló Socket 478-as alaplapot akar, annak olyat kell választania, amelyikben alapból támogatva vannak a komolyabb teljesítményfelvételt igénylő, HyperThreadinges, 3 GHz fölött üzemelő P4-ek. Jelenleg az ilyen igényeket is kielégítő chipkészletek közül egy jöhet szóba, amelyik már bizonyított, mégpedig az Intel i845PE-je. Az ilyen készletekre kiszerelt lap eleget tesz a fenti követelményeknek, pláne ha márkás gyártó istállójából vesszük. Bár tapasztalataink még igen szűkösek ezen a téren, ám az Asus P4PE-je és a Gigabyte 8PE667-je fenntartások nélkül ajánlható.

Az AMD háza táján nézzük meg először a teljesítmény szempontjából vett low-endet. Ha kifejezetten alacsony költségvetésből gazdálkodó gamerek vagyunk, akkor a CPU-knál kitárgyalt Duron 1300 MHz alá megvehetünk egy mostanra már kifutó szériává, ezzel együtt kifejezetten olcsóvá vált VIA KT133A készletes alaplapot, amely a mostanában szintén nagyon olcsó SDRAM-ot támogatja, amiből ennek okán kapásból bele is pakolhatunk fél gigát különösebb anyagi áldozatok nélkül. Az SDRAM-os környezet a 200 MHz-es EV6 buszt használó Duronokat nem fogja vissza olyan vészesen, mint az Athlon XP-ket, ám fontos, hogy ne sima KT133-

HÁZ

Holmi	Acorp Feel-V	Lian Li PC-60
Pro	Ezüstös szín, 400 wattos táp, USB, igényes kidolgozás, P4 ready	Aluminium design, extra ventilátorok, átlátszó oldallappal is kérhető
Kontra	Dokumentáció hiánya	Tápot külön kell hozzá venni
Ár	15 ezer	45 ezer

INTEL ALAPLAP		
Holmi	**Abit BD7 II**	**Asus P4PE**
Pro	Nagyon jó ár/teljesítmény viszony, 533 MHz PSB támogatás	HT-es P4 és DDR333 támogatás
Kontra	Nincs HT támogatás	A komolyabb kiépítésű darabok drágák
Ár	35 ezer	60 ezer

as, hanem KT133A-s készlettel kiszerelt lapot vegyünk, hogy aztán később akár 266 MHz buszos procit is rakhassunk bele. Bár már a legtöbb helyről eltűnt, ezen a téren leginkább az Abit KT7A-t érdemes vadászni, akár használt állapotban is.

Annak, aki már komolyabban gondolja, s kicsivel többet tud költeni a gépére és a játékélményére, az az Athlon XP 1600+/1700+-a mellé vegyen VIA KT266A vagy KT333 készletes alaplapot. Mivel már piacon van a VIA KT400, ezért a KT266A szettes termékek ára mára már minimálissá vált, a KT333-asoké pedig kifejezetten barátivá, pedig teljesítmény szempontjából nem sokban maradnak el a legfrissebb fejlesztésektől. A KT266A hivatalosan csak 266 MHz-es DDR memóriákat támogat, azonban ez pont megfelel a jelenleg forgalomban levő Athlon XP-k 2,1 GB/sec-os elméleti procbusz sávszélességének. A KT333-nál ugyanez a helyzet, ám ez a szett már támogatja a DDR333-at is, ám ez nem hoz jelentős teljesítménynövekedést magával. A KT266A-s lapok közül leginkább az Epox 8KHA+-t, míg a KT333-asok közül a Gigabyte 7VR-t, illetve 7VRX-et tudjuk ajánlani. Vásárlásnál azonban figyelembe kell venni, hogy a KT266A-sok nem, és a KT333-asok közül is csak néhány alaplap képes felismerni, és korrektül meghajtani a 333 MHz PSB-s Athlon XP-ket.

Ebben a kategóriában a legmagasabb szinten a VIA KT400, illetve az nForce2 chipkészletű alaplapok szerepelnek. Bár itteni gyakorlati tapasztalataink is nagyon szűkösek még, pár dolgot azért le lehet szögezni. Athlon XP/266 procival és DDR333 memóriával a KT400 kicsit gyorsabb, mint ugyanolyan körülmények között a KT333, és már alapból tudja a 333 MHz PSB-s CPU-kat. Emellett a KT400 PC3200-as memóriakezelése még nem teljesen kiforrott, ám az ebből adódó memória-sávszélességet még az új 333 MHz PSB-s Athlon XP-k sem igénylik. Megvételre alkalmas alaplapok lehetnek az Asus A7V8X és a Gigabyte 7VAX.

Az nForce2 szintén támogatja a 333 MHz-es processzor oldali buszt és a DDR400 memóriát, sőt, a KT400-zal ellentétben még a duál csatornás memóriaszervezést is, ám ez a képesség a maximálisan 2,7 GB/sec-os processzor oldali sávszélesség miatt nem olyan frenetikusan nagy feature, legfeljebb az integrált grafikának booster. Ám az a játékos, aki nForce2-es lapot vesz - ami nem olcsó mulatság, akármelyik gyártótól vesszük is -, nyilvánvalóan nem fog az integrált grafikára támaszkodni. Szerencsére az nForce2 minden esetben támogat egy külső AGP 8X portot is (amit természetesen a KT400 is tud). Az nForce2-es alaplapok közül eddigi tapasztalataink alapján a Chaintech 7NJS-e ajánlható.

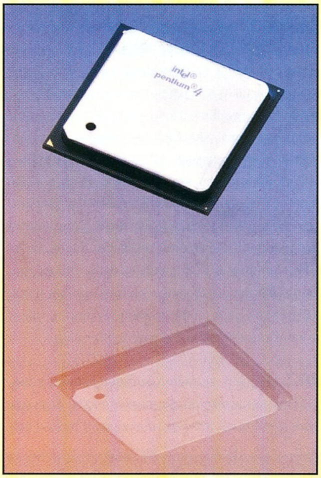
PROCESSZOR - INTEL. Mivel a CPU-k piaca kifejezetten dinamikus ár szempontjából, ezért kissé gondban vagyunk azzal, hogy november közepe felé kell megmondanunk, hogy mit is érdemes vásárolni december második felében. Azért tegyünk egy próbát.

Évek óta ugyanaz a menetrend: alapvetően kétféle processzorgyártó közül választhatunk, amely egyhangúságot némileg oldja a memóriaplatformok és sebességeik ennél változatosabb volta. Idén sincs ez másképp. Kezdjük a jóval nagyobb piaci részesedéssel bíró Intellel, amely az utóbbi félévben bizony kemény piaci százalékokat szerzett vissza az AMD-től, amelyet főképp 2001 folyamán veszített el. A független piaci elemzők e trend decelerációját jósolják, mivel az AMD eladásai az utolsó negyedévben várhatóan mintegy húsz százalékkal bővülni fognak.

Ha processzort vásárol magának az ember, azt vagy upgrade-elési célzatból, vagy új gép építésének szándékával teszi. Amennyiben upgrade a tárgy, akkor józan megfontolás szerint négyféle foglalat jöhet szóba. Az első a Socket 5/7, azaz a jó öreg eredeti Pentium és Pentium MMX. Mivel olvasóink nagy része játékra, vagy játékra is tartja a gépét, ezért e platform megtartását, pláne upgrade-elését a mostanában megjelenő gamék hardverigényét ismerve teljes mértékben elvetjük. Hasonló a helyzet a Slot-1-es foglalattal bíró alaplapok esetében is: ha sikerül is felhajtanunk egy gyorsabb fajta, használt, Slot-1-es Pentium III-as procit, akkor sem lesz sok örömünk benne, hisz a komolyabb hardverigényű játékok (pl. Morrowind) többségének sokkal több kell az itthon leginkább elterjedt Slot-1-es PIII-ak 600-850 MHz-énél. A helyzetet még az is súlyosbítja, hogy ezek a CPU-k általában 100 MHz-es rendszerbuszt használnak, illetve az elkövetkezendőkben kijövő játékok (pl. Doom III) még durvább követelményeket fognak támasztani.

Amennyiben Socket 370 foglalatos alaplapunk van, akkor alapvetően kétféle út van. Ha a deszkánk nem támogatja a Tualatin magos prockókat, akkor lényegében az elérhető legmagasabb teljesítményt a Pentium III 1000/133 MHz megvásárlásával érhetjük el. Mivel ez a processzor a teljesítményéhez képest még mindig túl sokba kerül (a cikk írásának időpontjában egy új példányhoz mintegy 33-34 ezer forint leszurkolása ellenében juthatunk hozzá, nagyjából ugyanannyiért, mint egy Athlon XP 2100+-hoz, ám ez utóbbi proci nyers számolási teljesítménye legalább kétszerese az előbbinek), ezért ezt a beruházást sem tudjuk jó szívvel ajánlani. Ajánlásunk figyelmen kívül hagyása esetén is azzal kell számolni, hogy a PIII 1000 bizony a NOLF 2 ajánlott procija, ami korrekt is, ám a Morrowind már szenved vele, nem is beszélve majd a Doom III-ról. A Coppermine magos Celeronokat a viszonylagosan alacsony órajel mellett a kisméretű L2 cache miatt is hanyagolni lehet, függetlenül kedvező áruktól.

Amennyiben az alaplapunk támogatja a Tualatinokat, akkor kifejezetten kedvező ár esetén be lehet ruházni egy használt 1133 vagy 1200 MHz-es Pentium III-ba, de ez sem az igazi. Itt már jobb a helyzet a Celeronok esetében (Tualatin maggal),



INTEL PROCESSZOR			
Holmi	**Celeron 1000/1100 Tualatin**	**Celeron 2000 MHz**	**Pentium 4 2,4B GHz**
Pro	1400 MHz körülre húzható 133 MHz körüli FSB-vel	Elvileg jól húzható, P4 architektúra	533 MHz-es PSB, magas nyers teljesítmény
Kontra	Kifutó platform	Csak 128 KB L2 cache	Adhatná az Intel ingyen is:)
Ár	15-16 ezer	27 ezer	55 ezer

AMD PROCESSZOR			
Holmi	**Duron 1300 MHz**	**Athlon XP 1700+**	**Athlon XP 2400+**
Pro	Nagyon olcsó, de jó teljesítményű	Nagyon-nagyon jó ár/teljesítmény viszony	Alacsonyabb hőleadás a Thoroughbred mag miatt
Kontra	2003-ban már viszonylag alacsony órajel, csak 200 MHz-es PSB	"Csak" 266 MHz-es PSB	Drága a teljesítményéhez képest
Ár	11 ezer	18 ezer	55 ezer

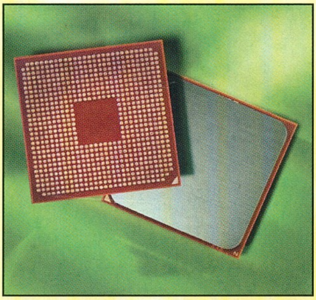
ugyanis ezekben a CPU-kban is 256 KB L2 cache van, mint a P3-as testvérekben, mindössze a rendszerbusz megy csak 100 MHz-en. Ezen azonban lehet segíteni, hisz a piacon jelen vannak a jól tuningolható 1000, 1100 MHz-es példányok, melyek 133 MHz körüli rendszerbusszal prímán elmennek 1330-1450 MHz-es sebességen. Az árukhoz képest (14-16 ezer forint) kifejezetten jó a teljesítményük, és bár a jövőállóságuk nem túl erős, ám alacsony büdzséből gazdálkodók, illetve azok számára, akik nem akarják vagy tudják lecserélni Socket 370-T alaplapjukat, ajánlható.

Feljebb lépve a Socket 478-ra először is le kell szögezni, hogy hagyományos, Willamette magos (azaz 256 KB L2 táras) Pentium 4-et már nem szabad venni, ugyanis azonos órajelen az árkülönbség minimális a Northwood magos példányokhoz képest. Ha mindenképpen a spórolás a cél, akkor inkább egy jól tuningolható Northwood-128 magos Celeront vegyünk, amely címre leginkább a 2 GHz-es változat esélyes. Ebben van ugyanis a legtöbb tér a húzáshoz a technológiai határig, illetve a 2,1 és 2,2 GHz-es Celeronok piacra lépésével ennek az amúgy sem túl veszélyes ára (cirka 29 ezer) kissé lejjebb megy majd. Egy 2,4-2,6 GHz-en pöfögő Celeron még a kisméretű L2 tár ellenére is igen potens proci, amely magas órajellel palástolja gyengeségeit.

Aki azonban tényleg komolyan gondolja, annak egyértelműen teljes értékű, Northwoodos Pentium 4-et kell vennie. Akinek nagyon oda kell figyelnie a pénzre, annak a kerek 2,0 GHz-es változat javasolható, hisz ennek ára lényegében azonos az 1,8 GHz-esével, a teljesítménye pedig értelemszerűen magasabb. A 2,0 GHz-es processzorban még jó ideig elegendő erő lesz a játékokhoz, az ár/teljesítmény értéke pedig nagyon jó. Elképzelhető, hogy december harmadik hetére árban 'rátorlódik' a 2,2/400 GHz-es P4 is. Azt sajnos mindenkinek tudomásul kell vennie, hogy a nagyon jól tuningolható 1,6 GHz-es Northwoodok megvásárlási lehetőségének kora lejárt, aki pedig korábban ilyet szerzett, egy ideig biztosan nem fog megválni tőle.

Aki több pénzt szán a dologra, annak a következő fokozatú ár/teljesítmény bajnokot kell bemutatnunk, a 2,4B GHz-es P4-et. Ez a proci már alapból 533 MHz-es processzor oldali busszal hajtódik, ennek köszönhetően csak az ilyen támogatottságú alaplapokba lehet rakni vagy a régieknél tuninggal kell élni. Tapasztalatból mondhatjuk, hogy a 2,4B GHz proci párosítva a megfelelő memória-sávszélességet biztosító 1066 MHz-es Rambus memóriával, minden komoly hardverigényűnek mondott játékot móresre tanít (persze ehhez kell egy jó videokártya is). Ugyanez a processzor szintén jó, ám már közel sem olyan frenetikus teljesítményt nyújt 266 vagy 333 MHz-es DDR memóriával.

Végül, aki nagyban akar játszani, kissé ki kell ábrándítanunk. A november közepén itthon kapható leggyorsabb Pentium 4 processzor, a 2,66 GHz-es (az 533 MHz-es rendszerbuszt használó változat) bizony nagyságrendi teljesítménynövekedést egyáltalán nem produkál a 2,4B-hez képest, az ára viszont értelmetlenül magas (igaz, az Intel november 10-én csökkentette a CPU árait, ennek hatása majd csak november végére fog begyűrűzni a hazai kiskerekbe). A 2,8 GHz-es változat szintén nem sok újat fog hozni, a következő komoly előrelépés várhatóan a HyperTreading-képes, 3,06 GHz-től induló Pentium 4-ek esetében lesz, ám a novemberi induláskor ezeknek az ára is a legtöbbünk számára csillagászati magasságban lesz. A HyperTreadinges P4-ek ára várhatóan 2003 nyarára fog olyan mértékben mérséklődni, hogy az átlagos gamer is beszerezhesse őket. Legalább addig lesz ideje ugyanennek a gamernek egy ilyen procikat támogató alaplap beszerzésére, de ez már egy másik sztori.



PROCESSZOR – AMD. AMD vonalon kicsit összeszedettebb a helyzet, mert alapvetően és egyelőre csak két foglalatfélével kell foglalkoznunk (jövő ilyenkor ebben az összefoglalásban azonban már a Hammerekről is elmélkednünk kell). Vannak ugyebár a régi Slot-A-s lapok, az originál Athlonokkal, melyeknek esete kísértetiesen hasonlít a Slot-1-es procik sorsára. A legmagasabb órajelezésű slotos Athlonok sem eléggé sebesek már a mostani komolyabb hardverigényű programokhoz, ezért sem vásárlásukkal, sem upgrade-jükkel nem érdemes foglalkozni.

Az AMD eladásainak utóbbi két negyedévben való visszaesése ellenére elmondható, hogy a Socket A igazi sikersztori lett, egyben bizonyíték arra, hogy igenis lehet több éven keresztül ugyanazon a platformon maradni apróbb korrekciók közbeiktatásával. Könnyű helyzetben vagyunk itt, ugyanis a cég csúcskategóriás, itthon nem is igazán kapható processzorjain kívül szinte minden más termékük ajánlható. Kezdjük ott, hogy már a nagyjából 11 ezer forint környékén megvásárolható Duron 1300 MHz-es processzorban is meglehetős potenciál lakozik. Persze egy ilyen CPU nem életbiztosítás a Doom III kaliberű játékok esetében, ám ár/teljesítmény viszonya vitathatatlanul remek. Ezt az ajánlatot már csak a jelenleg kapható leglassabb Athlon XP-k képesek überelni. Az eddig sem túl drága Athlon XP 1700+ - 2100+ közötti skálán helyet foglaló processzorok árát az AMD november 19-ei hatállyal átlagosan 47,5(!) százalékkal csökkentette, azaz lényegében besorolta őket az eddig a Duronok számára fenntartott kifejezetten olcsó kategóriába. Bár az ünnepi mizéria okán feltehetően a közel ötven százalékos áresés nem fog teljes mértékben átgyűrűzni a hazai kiskerek áraiba, azonban a közöttük dúló árháború révén várhatóan egyharmadnyit feltétlenül karcsúsodni fognak a fentebbi XP-k árcédulái. Ennek megfelelően durva becslés szerint az 1700+-os Athlon XP-hez valahol bruttó 13-14, míg a 2100+-hez cirka 24-25 ezer forint leszurkolása ellenében juthatunk majd hozzá december harmadik hetében. Az itthon még kapható XP 1600+ ára feltehetőleg nagyon közel lesz az 1700+-éhoz, ezért vásárlását hanyagolhatjuk ár/teljesítmény szempontból. Mindenesetre

MEMÓRIA			
Holmi	**256 MB noname PC133 SDRAM**	**256 MB márkás DDR 266**	**512 MB 800 MHz RAMBUS / 512 GB márkás DDR 333**
Pro	Kellemes mennyiség az akadásmentes működéshez	A legkedveltebb platform	Komoly sávszélesség / Fél gigás kapacitás
Kontra	Lassú, elavult technológia	Idővel kevés lehet	Várhatóan nincs jövője / Időrabló memóriateszt bootoláskor
Ár	7 ezer forint	20 ezer	60 ezer / 45 ezer

a legjobb vételnek a kifejezetten költséghatékony kategóriában az XP 1700+, míg a költséghatékony témában az XP 2100+ fog számítani. Bár az XP 2200+ ára is lement hivatalosan vagy 14 százalékot, ám ez a processzor még így is közel 70 %-kal drágább, mint a 2100+-os, így ár/teljesítmény mutatója nem túl jó, vételére senkit sem tudunk buzdítani. A fentiek kétszeresen állnak az árcsökkentésből kimaradt 2400+-os modellre.

Ami a jövőt illeti, jövő évben jönnek a Hammerek, de erről még korai lenne nyilatkozni. Amiről már konkrétabbat tudunk, hogy a 266 MHz PSB-s 2600+-ok, illetve a 333 MHz PSB-s XP 2600+ és 2700+-os XP-k még az idén forgalomba kerülnek, legalábbis Amerikában feltétlenül. Talán még a 2800+ is idei termés lesz a kinti boltok polcain, ám ezekkel nekünk azért nem érdemes foglalkozni, mert az áruk a gyorsabb rendszerbusz és az újdonság okán értelmetlenül magas lesz. 2003 tavaszának végére várható, hogy az átlagos felhasználó meg tudjon fizetni egy 333 MHz PSB-s Athlon XP-t, illetve esetleg Bartont, aminek az okos user most azzal tud elébe menni, hogy ilyen támogatottsággal rendelkező chipkészletű alaplapot vesz (pl. VIA KT400, Nvidia nForce2) - de ez már megint egy másik sztori.

MEMÓRIA. A memóriaárak esése az idei év során véget ért, viszont a programok igényei lassan, de biztosan növekednek. Különösen az egyre népszerűbb Windows XP operációs rendszer számít nagy fogyasztónak, 128 megán nem igazán iparkodik a drága. Ezért aztán az idei évre a minimális mennyiséget a legalacsonyabb kategóriában is 256-ra emeltük; a PC133-at támogató alaplapokhoz ez döbbenetesen olcsón, 6-7 ezer forintért beszerezhető. A Guide elején már említettük, hogy a memória sokat számít a gép összteljesítményében, így aztán a régi masinákon is érdemes fejleszteni ilyen árak mellett. Valamivel nehezebb helyzetben vagyunk a középkategóriát illetően, hiszen a legtöbb mai alaplap legalább 266MHz-s DDR memóriát igényel. Ennek viszont nem igazán esett le az ára tavaly óta, sőt inkább némi emelkedést tapasztaltunk – így aztán végül nem mertük megemelni az ajánlott memória mennyiségét 512 MB-ra. 256 mega kétségtelenül nem kevés, de a jövő év során több olyan játékra is számíthatunk, amelyik sokat profitálhat a duplájából, különösen, ha Windows XP alatt akarjuk futtatni. Érdemes tehát megfontolni, hogy a rendelkezésre álló anyagi keretet hogyan is osszuk el, hiszen adott esetben hiábavaló lehet az izmosabb videokártya, ha nincs elég RAM a rengeteg textúra és pálya betöltésére. Az is igaz persze, hogy a legtöbb alaplap legalább 3 DIMM foglalattal rendelkezik, így a memóriabővítést elhalaszthatjuk mondjuk márciusra, vagy tárgyalhatunk a húsvéti nyuszival...

Abban az esetben viszont, ha a pénz nem akadály, már nem érdemes fél gigánál lejjebb adni, legyen szó akár RAMBUS, akár DDR-333 memóriáról. Ezzel a mennyiséggel várhatóan kihúzhatjuk jövő Karácsonyig, mi legalábbis még nem tudunk olyan játékról, amelyiknek 512 MB kevés lenne.



WINCHESTER

Holmi	Maxtor 40 GB 5400 RPM	Maxtor 80 GB ATA 100 7200 RPM
Pro	Kedvező ár, tisztes kapacitás	Megbízható, gyors
Kontra	Kis sebesség, elhúzódó betöltési idők	Zajos és sok hőt termelhet
Ár	22 ezer	32 ezer

WINCHESTER. A winchesterek fejlődése az elmúlt évben a kapacitás növekedésére és az árak meredek zuhanására korlátozódott, bár ami azt illeti, ezek kifejezetten örömteli változások. Kis hazánkat valamivel érzékenyebben érintette az IBM itteni gyárának bezárása, de ennek az eseménynek a megtárgyalása túlmutat az újság keretein. Az IBM-nél maradva azonban arról a szomorú tendenciáról is be kell számolnunk, hogy az újabb meghajtóik az átlagosnál érzékenyebbek a melegedésre, és kifejezetten hajlamosak az idő előtti elhalálozásra. Ennek következtében az idén senkinek sem tudjuk ajánlani a Deskstar winchesterek beszerzését – az itthon népszerű másik két gyártó, a Seagate és a Maxtor közül pedig mi az utóbbit preferáljuk.

Egyébiránt a háttértárral kapcsolatos követelmények nem sokat változtak: a játékok és demók egyre terjedelmesebbek, az ADSL és kábeles netelérések korában pedig a maradék hely feltöltése sem okozhat komoly gondot. A rengeteg adat miatt az egyes játékok betöltési sebessége is jelentősen feljavítható egy új winchesterrel – ami persze egyáltalán nem jelenti azt, hogy meg kellene válnunk a régitől.

A legkedvezőbb ár/kapacitás mutatójú, olcsó drive-ok közül ezúttal a Maxtor 40 GB-os modelljére esett a választásunk; tavalyhoz képest kábé kétharmad áron lehet hozzájutni az 5400-as fordulatszámú változathoz.

Sokkal komolyabb az áresés a középkategóriában, ahol alig egy tízessel drágábban már 80 gigás, 7200-as pörgési sebességű Maxtor vinyót cipelhetünk haza, ráadásul ennyi pénzért tavaly még feleennyi kapacitást sem kaphattunk. Ez egyben feleslegessé teszi az extrém kategória meghatározását is; akinek ez a vinyó nem elég, az vegyen kettőt, és építsen belőle IDE RAID rendszert. Ehhez valamelyik elkövetkezendő számunkban részletesebb tippeket is adunk majd egy alaposabb teszt keretében, addig is tekerhetnek a diszkek simán sorba kötve.

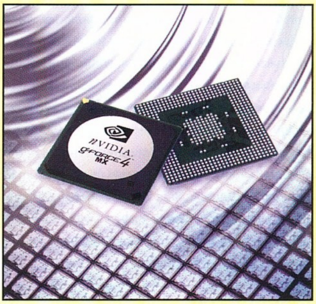
VIDEOKÁRTYA. Az idei év a videokártyák frontján nem hozott radikális változásokat, már ami a kínálat jellegét illeti. A PowerVR és a Bitboys kártyák ismét elmaradtak (bár utóbbiak felmutattak egy prototípust, de a gyártósoruk az Infineon költségcsökkentésének esett áldozatául), a Matrox Parhelia pedig túlságosan drágának és lassúnak bizonyult ahhoz, hogy érdemben foglalkozzunk vele. A Sis és Trident kártyák kiforrat-

VIDEOKÁRTYA

Holmi	Club3D GF3 Ti 200 64MB / Radeon 9000 Pro 64MB	Abit GF4 Ti 4200 128MB / Radeon 9500 Pro 128MB	ATi Radeon 9700 Pro 128MB
Pro	DX8 támogatás / Remek DVD és videolejátszás	Nvidia stabilitás, korrekt teljesítmény / Jövőbiztos, kiváló képminőséggel	ideális teljesítmény/ feature kompromisszum
Kontra	Kezd elavulni / Dual textúrázást nem szereti	1024 felett kimerül / Egy kissé drága	Apró drivergondok és magas ár
Ár	32 ezer / 35 ezer	45 ezer / 65 ezer	120 ezer

HANGFAL

Holmi	Jazz 3106 / Altec Lansing 220	Altec Lansing 221 / Klipsch Promedia 2.1	Creative Inspire 5.1 Digital 5700 / Logitech Z-680
Pro	Kedvező ár/teljesítmény arány / méretéhez képest kiváló hang	Kiváló hangzás / minőségi kidolgozás, 200 Watt összteljesítmény	Kedvező ár, DTS ready / THX minősítés, 450 W összteljesítmény, teljes dekóderválaszték
Kontra	Lassan elavult lesz a mélynyomó hiánya miatt	Kis teljesítmény / Drága	Kis teljesítmény / Viszonylag magas ár
Ár	6 ezer / 9 ezer	22 ezer / 75 ezer	100 ezer / 140 ezer





lansága miatt ezektől is óva intenénk mindenkit – maradt tehát az Nvidia és az ATi, ahogy azt már megszoktuk.

A két gyártó mostanra már kiforrott termékpalettával rendelkezik, így aztán gyakorlatilag minden kategóriánkba jutott egy-egy a kártyáikból. A „Radeon vagy GeForce?” döntés korántsem egyszerű; általánosságban az ATi kártyák valamivel jobb képminőséggel és videó-lejátszási képességekkel rendelkeznek, az Nvidia pedig a stabilabb (hivatalos) driverekben jeleskedik.

Az első kategória esetében viszonylag könnyű dolgunk van, hiszen Gale az előző számban nagyon alaposan kivesézte a témát. A Radeon 9000 Pro és a GeForce3 Ti 200 egyaránt remek videokártya, a kettő közötti választás pedig lényegében csak személyes preferencia kérdése.

A középkategória elsődleges favoritja pillanatnyilag a GeForce4 Ti 4200; mi abból is a 128 megás változatot javasoljuk. A komolyabb videokártyáktól elvárható, hogy 800/1024-es felbontásban maximális részletességgel muzsikáljanak; a 2003 során megjelenő játékok kifejezetten nagyméretű textúráinak pedig már nemigen lesz elegendő 64 mega RAM. Ajánlatunk az Abit Siluro GF4 4200 – videobemenet nélkül 45-50 ezer forint közötti áron beszerezhető. Alternatívának azonban meg kell említenünk a Radeon 9500 Pro változatát is: a kártya némi felárért cserébe fejlettebb FSAA-t és anisotropic filteringet kínál, valamint támogatja a DirectX 9-es verzióját (és alighanem a Doom3 is szeretni fogja). A hazai hardverkereskedők ígérete szerint bruttó 65000 körüli áron várható valamikor november vége felé.



A csúcskategóriában a választás meglepően egyszerű: a Radeon 9700 Pro minden szempontból lenyűgöző kártya, képességeitől kezdve a kiemelkedő teljesítményen át a 120 ezer forintos áráig. Az egyetlen lehetséges hátrány a még mindig döcögő drivertámogatás és -kompatibilitás, mi azonban bízunk benne, hogy az ATi mérnökei ezeket csakhamar kiküszöbölik. Akinek futja rá, az a GeForceFX februári megjelenéséig a leggyorsabb videokártya büszke tulajdonosának vallhatja majd magát, de még azután is jó darabig kitarthat majd választása mellett.

Upgrade-elés során az elsődleges szempont természetesen a meglévő videokártya. Ha valaki bármilyen GeForce3 vagy Radeon 8500 szintű kártyával rendelkezik, akkor egyelőre nem érdemes még lecserélnie; ha röcög is egy-két játék, azon a felbontás lejjebb vételével könnyedén segíthetünk. Érdekesebb helyzetben találják magukat azok, akik valamilyen GF2 variánssal (GTS, MX) vagy első generációs Radeonnal (ide tartozik a 7500 is) rendelkeznek: ezeknek a kártyáknak a komolyabb grafikájú játékok, főleg a modern FPS-ek, már rendre túl nagy falatnak bizonyulnak. Ha viszont megelégszünk a kevésbé hardverigényes játékstílusokkal, vagy nem jelent gondot a részletesség csökkentése, akkor még jó egy évet ki lehet sajtolni

HANGHÁRTYA

Holmi	Creative SoundBlaster Live! / Hercules Gamesurround Muse 5.1 DVD	Hercules Fortissimo III 7.1 és Digifire 7.1 / Creative SoundBlaster Audigy	Creative SoundBlaster Audigy Platinum és EX / Creative SoundBlaster Audigy 2 / Terratec Aureon 7.1 Space és SoundSystem DMX 6fire 24/96
Pro	5.1, alacsony CPU terheltség / 5.1, széleskörű API támogatás	7.1, Dolby Digital EX, széleskörű API támogatás / EAX Advanced HD, kedvező ár/teljesítmény	Külső csatlakozópanel, távirányító / felvétel 24 bit / 96 kHz-en, Dolby Digital EX dekódolás, THX / kiváló jel/zaj arány, alkalmazások
Kontra	Ezért az árért nincs	Az Audigynál magasabb CPU terhelés / nincs 24/96 kHz-es felvétel, megjelent az Audigy 2	Viszonylag magas ár
Ár	6 ezer / 7 ezer	13 és 20 ezer / 16 ezer	75 ezer / bevezetés alatt

ezekből a kártyákból is. Minden más, ezeknél gyengébb 3D gyorsító viszont már megérett a cserére, hiszen a mai programok aligha fognak játszható sebességet produkálni rajtuk; különösen akkor, ha még hardveres T&L sincs rajtuk (TNT és Voodoo kártyák). Fontos azonban azt is észben tartani, hogy az általunk megvásárlásra ajánlott 3D gyorsítók kihajtásához, és úgy általában a mai programok futtatásához is legalább 8-900 MHz-es PIII vagy Athlon szükséges – ezért ha ennél gyengébb procink van, akkor előbb ezt érdemes lecserélni, és nem a videokártyát.

HANGKÁRTYA. A belépő szintű hangkártyák kategóriájában sokáig megingathatatlannak tűnt a közelmúlt csúcstechnológiáját képviselő Creative SoundBlaster Live 5.1 pozíciója, ám a Hercules Muse, ill. még inkább annak továbbfejlesztett változata, a Gamesurround Muse 5.1 DVD váratlanul valódi alternatívát kínált a felhasználóknak. A jó nevű gyártó eme üdvöskéje nemcsak, hogy valamennyi ismertebb 3D audio standardot (DS3D, EAX, A3D) támogat, hanem a 6-csatornás hangzás képességével (és külön LFE csatlakozóval!) is felruházták, sőt, mindezt verhetetlen ár/teljesítmény mutatóval is megfejeli.

A középkategóriás termékek irányába továbblépve: a több mint 2 éve íródott monstre audiochip bemutatónkban fényes jövőt jósoltunk a Cirrus Logic CS4624-es lapkájának, és valóban, immár az erre a chipre épülő hangkártyák 3. generációja kerül a boltok polcaira. Ezek közül is megkülönböztetett figyelmet érdemel a Hercules Fortissimo III 7.1 és Digifire 7.1, amelyek, mint nevük is jelzik, a 8-csatornás térbeli hangzás lehetőségével próbálják magukat az audiofil felhasználók szívébe lopni. Mindkettőjük sajátja továbbá a "standard" Dolby Digitalt meghaladó minőségű EX dekódolás képessége, amihez nemcsak a szükséges számítási teljesítménnyel, hanem a megfelelő csatlakozókkal is rendelkeznek. Ugyanitt feltétlenül említést érdemel a Creative SoundBlaster Audigy hangkártyája is, amely a sorozatos árcsökkentéseknek köszönhetően, ha lehet, még vonzóbb választás, mint valaha.

Az Audigy természetesen a felsőkategóriás termékek körében is képviselteti magát a számos extra funkcióval felszerelt Platinum és Platinum EX modellek révén, s ha mindez nem lenne elég, mostanság várható az első Audigy 2 hangkártyák hazai megjelenése is. Az újítások kétségkívül hatásosak: DVD Audio 24 bit/192 kHz-en, felvétel 24 bit/96 kHz-en, Dolby Digital EX dekódolás, 7-csatornás (6.1) hangzás és (a PC-s hangkártyák történetében először) THX minősítés. Aki pedig ennél is többre vágyik, annak még mindig ott van a Terratec Aureon 7.1 Space hasonló lejátszási és felvételi minőséggel, ám ha lehet, még jobb jel/zaj aránnyal és a 8-csatornás hangzás lehetőségével, vagy a SoundSystem DMX 6fire 24/96 a maga 5¼-es, analóg és digitális csatlakozók egész sorát felvonultató előlapjával és AC-3/DTS támogatásával.

HANGRENDSZER. Ha vetünk egy pillantást a tavalyi hangfalrendszer-ajánlatokra, nem nehéz levonni a konzekvenciát, miszerint az IT ipar ezen a téren nem fejlődött akkorát, mint sok más területen. Most is kaphatók (némileg kedvezőbb áron) az akkor ajánlott termékek, szerencsére azonban bővült ama gyártók köre, akik minőségi hangfalrendszereket állítanak elő.
Komolyabb technológiai váltásnak nem voltunk idén részesei, egyetlen jelentősebb motívumként a 6.1-es hangkártyákhoz passzoló hangfalrendszereket említhetjük, mint például a Creative Inspire 6.1 6700-et, azonban a termék nem számít újdonságnak, az 5700-as sorozathoz nagyjából hozzácsaptak egy további hangfalat.
Annál jelentősebb hatása volt idén a házimozi térnyerésének: sokan tervezik, hogy a számítógépükben már amúgy is létező DVD-ROM-ot házimozialappá fejlesztik egy komolyabb hangkártyával és hangfalszettel. Mások pedig a PC és az otthoni hi-fi keresztezését látják a 100 ezer forintot súroló kategóriájú hangfalrendszerekben, persze ennek megvásárlása után már komolyabb kábelezési és szabványismeretek birtokába is kell kerülnünk. Szükség lesz ugyanis a szoba teljes bekábelezésére, hacsak nem akarunk minden zenehallgatás vagy mozizás előtt órákig szerelni, va-

BILLENTYŰZET

Holmi	**Maxxtro Wave billentyűzet / Logitech Internet Navigator Keyboard**	**Logitech Elite Keyboard / Microsoft Natural Multi MediaKeyboard**	**Microsoft Wireless Optical Desktop Bluetooth / Logitech Cordless Optical**
Pro	USB csatolás, ez is billentyűzet:) / Minőségi kivitelezés	Fekete design, tekerős hangerő-szabályozó / hagyományos kurzorbillentyűk, kulturált összhatás	Az első Bluetooth-os modell / Zsinór nélküli adatátvitel, fekete design
Kontra	Legyünk már igényesebbek:) / Lényegesen drágább, mint a no name modellek	Kérdés, hogy szükségünk van-e az extrákra	(még csak most kerül bevezetésre) / Játékra nem ajánlott
Ár	3 ezer / 9 ezer	12 ezer / 13 ezer	150 USD / 36 ezer



EGÉR

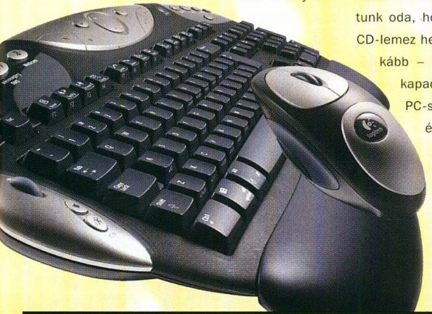
Holmi	**A4Tech WOP-35 / Logitech Pilot Wheel Optical**	**Logitech Wing Man Gaming Mouse**	**Logitech MX-700**
Pro	Meglepően jó minőség, két görgő / Minőség, elnyűhetetlenség	FPS-ekhez tökéletes	Zsinór nélküli kommunikáció, a korábbinál hatékonyabb optikai rendszer, saját töltő, elegáns design
Kontra	Nincs igazán, teszi a dolgát	Nincs rajta görgő, csak csodával határos módon szerezhető be	Esetleg a mérete és a súlya szokatlan lehet
Ár	4 ezer / 6 ezer	12 ezer	80 USD

MONITOR

Holmi	Samtron 56E / Viewsonic E70	LG 795FT Flatron / Samsung 152T TFT	Samsung 957DF / Samsung S171B TFT
Pro	Megfelelő minőség kedvező áron / Nagy képátló	Lapos képcső, jó képfrissítések / Elsőrangú képminőség	Jó ár/érték arány / Remek képminőség
Kontra	Kis képméret / Nagy felbontásokban rossz képfrissítés	Sajátos konstrukciójú képcső / Magas ár, pixelhiba	Nincs igazán / Magas ár, pixelhiba veszélye
Ár	35 ezer / 55 ezer	80 ezer / 150 ezer	100 ezer / 230-250 ezer

lamint csalhatatlan ösztönnel kell kiválasztanunk azt a konfigurációt, amelyik a hangzatos betűszavakkal jelzett hangszabványok mellett valóban alkalmas külső eszközök csatlakoztatására. Persze nem árt, ha a hangrendszert eredetileg zenehallgatásra is tervezték.

Vegyük hát sorra az egyes kategóriákat és a szereplőket. A két hangfalas rendszerek továbbra is hódítanak, megtalálja mindenki számítását a párezer forintos Genius vagy a tízezer közeli Altec Lansing cuccokban is, ebben a szektorban mindig az igényesség a kérdés. Nehéz tanácsot adni, hiszen a legeldugottabb kis bolt is árul két hangszórós rendszereket, mindenesetre a súlyra és méretre nagyobb példányok látatlanban is nagyobb sikerrel kecsegtetnek. A három hangfalas rendszerek már eleve a jobb hangzásra építenek, itt nagyon nem hagyhat cserben bennünket semelyik gyártó, bár tudom javasolni mindenkinek a Klipsch Promedia 2.1-et cirka hatvanezer forintért, persze ezért nem csak a márkanevet kapjuk, hanem különleges anyagokból készült szatellit hangszórókat és mélynyomót, mely teljesíti a THX szabvány előírásait, és a hangerőt feltekerve bizony kikerekedhet a szemünk a torzítás nélkül előadott hangspektrum hallatán.



A 4.1-es rendszerek jelenleg még virágzanak, azonban ne feledjük, hogy ezek igazából játékokra vannak kihegyezve, és a játékfejlesztők erősen az 5.1 és a DTS hangzás irányába tekintgetnek, így talán érdemesebb az 5.1 és 6.1 rendszereket preferálni, persze ehhez megfelelően mély pénztárcával kell rendelkezni. Ez utóbbi vásárlása után ajánljuk DVD és hangkártya rovatunkat, hiszen ördögi kör veszi kezdetét: muszáj lesz mindezekből beszerezni olyan kategóriájút, amelyik teljes házimozit varázsol a PC-ből. A táblázatban szereplő két rendszer leginkább a szatellit sugárzók kialakításában különbözik, erre nagyon figyeljünk a választás során; gondoljunk bele, hogy egy 8 centi átmérőjű szatellit hangszóró a magas és a középmély hangokat nem valószínű, hogy élethűen adja vissza. Ebben a kategóriában már számít a dekódolási tudomány, nem árt, ha a készlet DTR ready, vagyis képes a magasabb bitrátával készült sávokat is lejátszani, és lehetőleg minél többféle csatlakozóval rendelkezzen a hangforrás felé.

CD/DVD/CD-RW. Végre-valahára eljutottunk oda, hogy a lassan két évtizede velünk lévő CD-lemez helyét – hacsak részben is, de egyre inkább – átvehesse valami gyorsabb, nagyobb kapacitású optikai adathordozó. Ugyan a PC-s világban a CD pályafutása csak egy évtizedesnek mondható, de ez épp elegendő idő volt arra, hogy szépen kinőjük ezt az egykoron fantasztikus kapacitással rendelkező, de mára bizony szűkössé vált adathordozót. Manapság a DVD-ROM olvasók ára az egy évvel ezelőtti márkásabb CD-ROM meghajtók árához hasonlatos mélypontra zuhant, így bizton kijelenthetjük, hogy bár CD-ROM meghajtót akár 6-8 ezer forintért is vehetnénk, inkább költsünk másfélszer ennyit, de egy hosszabb távon jobban kihasználható DVD-ROM olvasóra. Ha mégis CD-ROM olvasót vennénk, akkor mi csak és kizárólag a TEAC 40x-es meghajtóját mernénk gépünkbe építeni (lapzártakor elvileg már kapható a következő generációs TEAC CD-ROM olvasó is, de nem volt alkalmunk kipróbálni), mert a többi gyártó 50x-esnél is gyorsabbnak titulált csodái bizony csak a gyengébb minőségű CD lemezek szétrobbantási statisztikájában mutatnak növekvő (azaz rosszabbodó) értéket. Ha viszont DVD-ROM olvasót kell vennünk, a választék jóval szélesebb a megbízható eszközök palettáján. A 16x-os DVD-ROM olvasók legolcsóbbika az LG meghajtója, amely a cég többi termékéhez hasonlatosan kedvező árfekvésével csalogat, de terhelhetősége, strapabírása elmarad az élbolytól. Általános felhasználásra, napi egy-két film megnézésére kiválóan alkalmas, de nagyobb terhelés esetén nem hozza a formáját, grabbelésre, folyamatos nyúzásra nem javasoljuk. A nyugodt szívvel ajánlható középmezőnyben jó néhány termék található, amelyekkel igazán nincs komoly gond, de vagy hangosak, vagy finnyásak, ha CD-R vagy CD-RW lemezt szeretnénk olvastatni velük. A Sony és Asus DVD-ROM olvasók ettől eltekintve nem számítanak rossz vételnek, az örökösen középmezőnyben tanyázó Panasonic (Matsushita) olvasójával együtt. A legjobb DVD-ROM olvasók a Pioneer, a Hitachi és a Toshiba műhelyeiből kerülnek ki, utóbbi már a második változatot adta ki a 16x-os meghajtójából: az SD-M1712 egyszerűen verhetetlen a jelenlegi DVD-ROM olvasók között. Mint írtuk, sima CD-ROM olvasót nem érdemes venni. A DVD-ROM meghajtó mellé viszont dukál egy CD-író (hacsak nem combo meghajtót veszünk, lásd lejjebb), ami manapság már messze nem a tehetősek kiváltsága. Szűkösebb anyagi kerettel rendelkező felhasználóknak jó választás az Acer (BenQ), az MSI, az LG, vagy a Philips (manapság a Philips írók belseje Ricoh vagy Sanyo gyártmány, nyugodtan meg lehet venni a legtöbbjüket), de kicsivel több pénzért választhatunk nagyon jó minőségű TEAC vagy Ricoh írót is. A Yamaha és a Plextor továbbra is a mezőny elején áll mind árban, mind minőségben. Legjobb vételként a TEAC CD-W540E 40x-es írót tudjuk ajánlani, ár/teljesítmény szempont szerint egyszerűen verhetetlen. Ha a leggyorsabb írót szeretnénk a lehető legjobb minőségű írással párosítani, akkor a Plextor PX-W4824TA írót kell megvennünk, amely nem olcsó, de képességei egyszerűen bámulatosak. A combo meghajtók piacán szintén nagy a tülekedés, itt két terméket érdemes kiemelni. Az egyik a PlexCombo, amely nem sikerült olyan jól, mint azt a Plextor cégtől elvártuk volna (ettől eltekintve csak ajánlani tudjuk, mert az előzetes elvárásaink minden bizonnyal túl nagyok voltak), de ettől függetlenül játszva lekörözi a mezőnyt. A másik

JOYSTICK/KORMÁNY

Holmi	Logitech Freedom 2.4 / Saitek Cyborg 3D Rumble Stick	Logitech Force 3D / Saitek Cyborg 3D Force	Logitech Momo Force / Logitech Momo Racing
Pro	Szabadság, szeretem / félerő félpénzért	FFB meglepően olcsón / balkezeseknek is	Minőségi kivitelezés, remek erőhatások
Kontra	elemmel működik / néha berezonál	Közepes teljesítményű motor	Eszelősen drága / a pedálrésze összement
Ár	bevezetés alatt / 13 ezer	16 ezer / 25 ezer	47 ezer / 33 ezer



a Toshiba SD-R1202, amely a Toshiba DVD-ROM olvasójához hasonlatos módon egyszerűen tökéletesre sikeredett. Csendes, gyors, megbízható, hivatalos forrásból származó meghajtó esetén 2 éves hazai garancia érvényes rá – mindezek a legvonzóbb öszvér meghajtó képében tüntetik fel, és a látszat nem csal! DVD-írót szerintünk még nem sokan tesznek a karácsonyfa alá, de mindenképp meg említenünk, hogy itt is nagy áresés következett be, és az ünnepek előtt ez várhatóan tovább fokozódik. A 2x-es DVD-R(W) írók piacán a Toshiba SD-R5002 és a Pioneer DVR-104/A04 csap össze, ezek közel hasonló áron kaphatók. A Toshiba írója véleményünk szerint egy kiforrottabb, megbízhatóbb termék, a Pioneer ellenben sokkal ismertebb és támogatottabb, de – mivel korábban jelent meg – tartalmaz néhány kellemetlen típushibát, amelyek néha megkeseríthetik a felhasználó életét. Mindenképpen érdemes megemlíteni, hogy a 4x-es DVD-R és 2x-es DVD-RW írásra alkalmas DVR-105/A05 már sok helyen kapható, és sokszor olcsóbb (vagy egyazon áron elérhető), mint az elődje, ezt figyelembe véve a Toshiba SD-R5002 kicsit megkésett terméknek számít, bár minőségileg kifogásolhatatlan. A másik oldal, azaz a „+" szabványt követő DVD-írók piacán a Ricoh dominál, szinte minden első és második generációs DVD+R(W) íróban az ő általuk gyártott hardver muzsikál. Ennek köszönhetően mindegy, melyiket vesszük (a Philips, a HP és a Sony meghajtókban is Ricoh belsőt találunk), az áruk azonban sajnálatosan nem akar lejjebb menni. Pedig ha a DVD-RW írók szintjére süllyedne az áruk, akkor bizony a technológiailag magasabb szintű szolgáltatás miatt sok szempontból jobban megérné DVD+R(W) írót venni. A „+" és „+" szabványt írás szintjén egyaránt támogató írók közül csak a Sony DRU-500 sorozata jelent meg időben, de ára túl magas, és rengeteg baj van vele, ezért egyelőre nem tanácsoljuk a beszerzését. A NEC hasonló meghajtója kétszer is piacra került már (egyszer visszamondták a megjelenését, mert elhúzódtak a DVD-R lemezek tesztjeivel), a folyamatos késés miatt aligha lesz látható boltok polcain a karácsonyi szezonban.

BILLENTYŰZET. Újabb erősen szubjektív kategória következik, amelyet jól jelez például a szerkesztőség megosztottsága is. Sasa, Chris és Laza a rendes kiosztású billentyűzetekre esküdnek, de például Lily, Laa-Yosh és Shoebaron a tört megoldások mellett foglal állást. Természetesen semmi sem rombolja jobban a gépelési sebességet annál, mint hogyha a jól megszokott billentyűzetkiosztásunk helyett valami újjal találkozunk. Bár néhány kategória esetében megállapíthattuk, hogy az év nem sok újdonságot hozott, szerencsére mindez nem igaz a keyboardok piacára. Belépő ajánlatnak vettük a kiskereskedelmi boltok polcán tornyokban álló billentyűzetek közül a Maxxtro modelljét, amelytől a fejlesztők ugyan óvatosan távol tartottak mindenféle újdonságot (leszámítva, hogy USB csatolást kapott), de tulajdonképpen ezt akár egyfajta előnyként is említhetnénk. Közel 3x ennyi pénzt kell leszurkolni még szintén ezen a szinten a Logitech Internet Keyboardért, amely egyszerűsítve a tényeket, gyakorlatilag a Maxxtro termékének igényes kivitelezése, némi erős márkanév-felárral kiegészítve. Amennyiben ennél valamivel többet szánunk az input egységünkre, akkor már egészen kiváló megvalósításokkal találkozhatunk. Ilyen a Microsoft Natural Keyboardjának újrakiadása, a Natural MultiMedia Keyboard, amelyen ez a cikk is begépelésre került, és egy ideje már a cikkíró nagy megelégedésére szolgál. A fent említett különbségek okán a közép és felsőkategóriában tört és rendes kiosztású billentyűzetet is ajánlunk, de az igazság az, hogy mind a Logitech, mind pedig a Microsoft (merthogy nem nagy meglepetésre ők vitték el a díjakat) tisztában van a felhasználók eltérő igényeivel, ezért a kalauzban ajánlott népszerű modelljeikből létezik külön tört és rendes változat is. Itt a Natural MultiMedia Keyboard képviseli az ergonómikusabb megoldást, míg a párjaként ajánlott Logitech Elite Keyboard a hagyományos kiosztást. Mindkét billentyűzet rendelkezik multimédiás funkciógombokkal és az ezek programozásához szükséges szoftverrel. Bár tavaly még – némileg kissé konzervatívan – elutasítottuk a billentyűzetek tetején elhelyezett plusz gombokat, az idén eljutottunk a felismerésig, hogy a zenelejátszás vezérlésére például kiválóan alkalmasak lehetnek. Említésre méltó még, hogy a Microsoft modellje végre teljes méretű kurzorbillentyűket tartalmaz (szemben az OEM natural keyboardokkal), így játékra is ideális. A Logitech oldalán szól viszont a tekerővel nagyon kultúráltan megoldott hangerőszabályozó, illetve a fekete szín (ilyen a Microsoftnak is van, de csak combóban), amely azért jól társítható például hard core konfigurációkhoz vagy bemutatógépekhez is. Ez az a két modell, amelyet a minőség és ár szempontjából is nyugodt szívvel ajánlhatunk.
Ennél egyel feljebb lépve eljutunk a vezeték nélküli (cordless) megoldások piacára, amely annyiban bonyolultabb, hogy itt már csak combók szerepelnek, azaz a billentyűzet mellé egeret is kapunk. Jelenleg a csúcsot a Microsoft Wireless Optical Desktop Bluetooth képviseli, bár ezt a modellt még nem ált módunkban kipróbálni, (viszont helyet kapott az ajánlóan a technológiai újdonság bevezetése miatt és a Bluetooth eszközökhöz való vonzódásunk okán). Szintén vezeték nélküli kommunikációra épül a Logitech Cordless Desktop Optical (bár ez nem a Bluetooth szabvány), amely a fenti billentyűzet egérrel kiegészített változata. Komolyabb FPS-ekre nem igazán ajánlott, de ettől eltekintve reprezentatív célokra tökéletes lehet.

EGER. Kicsit még a billentyűzetekre is utalva érdemes megemlíteni, hogy egyrészt a két legjelentősebb gyártó a Logitech és a Microsoft, de mellettük még sokan mások is bevezették a cordless combókat, amelyek zsinór nélküli kommunikációval ellátott billentyűzetet és egeret tartalmaznak. Sajnos az eddigi tapasztalatunk, hogy ezekben a combókban az egerek adatátviteli sebessége nem megfelelő, így a játékok alatt pontatlan irányítást eredményeznek. (Jó példa volt erre a Logitech Cordless Desktop Optical vagy a Microsoft-féle Wireless Optical Desktop Pro.) Az alsó kategóriában nem változtattunk a tavalyi tippünkön, viszont örömmel tapasztaltuk, hogy mind a két termék, az A4Tech WOP-35 és a Logitech Pilot Wheel Optical is árban lefelé mozdult, így olyan ezer forinttal kell kevesebbet fizetnünk értük, mint 2001-ben. A középmezőnyben játékra ideálisabb egeret, mint a Gaming Mouse nem találtunk, e tekintetben talán csak a Razor Bloomslang verne rá, de ez utóbbi itthon továbbra is beszerezhetetlen. A felső kategóriában jött, látott és győzött a Logitech MX-700, amely a napokban kerül majd első lépcsőben a nagyobb áruházláncok polcaira. Mivel az új MX optikai rendszer ellenére fenntartásaink voltak az egér játékok alatt nyújtott teljesítményével szemben, gyorsan elvégeztünk egy minden kétséget kizáró tesztet. 3-4 szerkesztőségi tagot leültettünk az UT2003 elé, ahol egymás után volt lehetőségünk kipróbálni az egyszerre bekötött MX-700-at és a Gaming Mouse-t. Egybehangzóan jutottunk arra a véleményre, hogy bár a két egér valamelyest eltérő irányítást biztosít, ez inkább a méretükből adódik, gyakorlatilag mind a kettővel hasonlóan gyorsan és pontosan lehet célozni. Némi meglepetésre tehát eljött az első zsinór nélküli egér, amely





a reprezentatív célok mellett játékra is nyugodt szívvel ajánlható.

JÁTÉKVEZÉRLŐ. Az elmúlt évben sem történt sok változás a piaci szereplők erőviszonyaiban, de ami ennél is szomorúbb, új vezérlőből sem készült túl sok. Az okok: PlayStation2, Xbox, Gamecube. Aki ugyanis ilyet vesz, az biztosan játszani akar, és aki játszani akar, az könnyen rávehető a játékvezérlő beszerzésére. Szerencsére azért még nem felejtettek el minket, különösen a Logitech tart ki a PC fronton, és folyamatosan javítgatja, fejlesztgeti vezérlőit.

Rögtön ilyen "apró" fejlesztés a vezeték nélküli joystick, a Logitech Freedom 2.4. Mivel az országban jelenleg úgy 2-3 darab lehet belőle, árát még nem tudni, de várhatóan megfizethető luxusnak számít majd. A hagyományos méretre szabható Cyborgnak ugyan búcsút mondhattunk, de helyette itt a mára nem is annyira új sorozat tagja, a Saitek Cyborg 3D Rumble Stick a gamepadekből átültetett rumble technológiával. A vibrációs joystick feltalálása már régóta váratott magára, de mielőtt valaki nekiállna leforgatni az Amerikai Pite hármat, figyelmeztetem, arra biztos nem vonatkozik a garancia.

Az igazi hardcore erő-visszahatásos mezőny kissé átalakult. A Logitech WingMan Strike Force 3D kivonult a szorítóból, így a két fő játékos a Saitek Cyborg 3D Force és a Logitech Force 3D. Mivel utóbbi ára igencsak meggyőző, a meccs szinte lefutott, amíg meg nem érkezik a Thrustmaster feltámadásának jeleként várt Cougar HOTAS rendszer, amely bár nem erő-visszahatásos, de mégis sok pilótát elhódíthat a közép és felső kategóriában.

A kormányok között természetesen a Force Feedback példányok az igazán érdekesek. A tavalyi év végének nagyágyúját, a Logitech Momo Force-t természetesen senki sem taszította le trónjáról; egyetlen hibája, hogy árából kétgigás processzort is lehetne venni. Hogy kissé visszatérjenek az árak a földre, a cég előrukkolt a Logitech Momo Racing modellel, amely megfizethetőbb, ezért kevésbé erős és extravagáns, de igazi minőségi darab, ahogy az el is várható a neve alapján.



MONITOR. A 2002-es év a monitorok világában a TFT technológia előretörésének igazán komoly felgyorsulását hozta el, aminek mindenképp itt volt már az ideje. Az elektronágyúként üzemelő katódsugárcsöves (CRT) monitorok sugárzása és szaggatott képfrissítése hosszú távon semmiképpen sem tesz jót a szemnek, ergonómiai előírások ide vagy oda. A komoly fogyasztás és a képátló növelésével arányosan egyre nagyobb méret sem szól éppen mellettük, így hosszú távon egyértelműen a különböző lapos monitoroké a jövő. Most azonban még az átmenet korszakában vagyunk, így a legtöbb vásárló számára a TFT monitorok még mindig drágák kissé – ráadásul növekvő népszerűségük egyre lejjebb tolja a CRT-k árait.

A hazai kínálat szerencsére igen nagy, így az elsődleges szempontot – az árat – figyelembe véve az ideális modell megtalálása szinte csak türelem kérdése. A megbízható gyártók a MAG, az LG, a Sony, a Samsung és a Viewsonic, de népszerűek a Belinea, az Iiyama és a Philips monitorok is. Valamivel időrablóbb feladat TFT monitor vásárlása, hiszen a megfelelő monitor kiválasztása után még azt is meg kell vizsgálnunk, hogy nem pixelhibás-e (ha az üzlet ezt nem engedi, akkor ott ne vegyünk semmit). Ez egyébként a CRT monitorokra is érvényes, ártól függetlenül; elvégre hosszabb távú beruházásról van szó.

A legkisebb monitorok kategóriájában idén már csak az egyik javaslatunk 15 colos; ez pedig a Samtron 56E, ami a Samsung olcsó márkanevét takarja. 30-35 ezer forintért 3 év garanciát és 800*600-as felbontáshoz optimális képfrissítést kapunk; az 1024-hez már érdemes egy komolyabb Sony vagy Samsung modellt keresni, de azok 45-50 ezer forint körül járnak. A kicsit több pénzzel rendelkező gamereknek tudjuk ajánlani az olcsóbb 17 colos monitorokat, de ezeket érdemes alaposan megvizsgálni vásárlás előtt. Az E70-es Viewsonic modellek bruttó 50-65 ezer forintért begyűjthető, bár ebben az árkategóriában inkább a nagyobb képátlóra, és nem az 1024*768 feletti felbontásokra érdemes koncentrálni. Az E70F változat ráadásnak lapos képcsövet is kínál pár ezer forintos felárért, ami igen jó vétel lehet. 50 ezer forint alatt pedig már nagyon vigyázzunk a 17-es monitorokkal, ezek a modellek szinte mind igen gyatra képminőséggel rendelkeznek.

A középszinten a jobbfajta 17 colos CRT-k közül válogathatunk, a magasabb felbontást és a lapos képcsövet továbbra is az LG Flatron és Sony Trinitronos modellek között érdemes keresni. A 795FT-k kábé nyolcvanezer forintba kerülnek, a G220-as Sony pedig cirka tizenötezerrel drágább, így inkább az igényesebb felhasználóknak javasolhatjuk. A még megfizethető TFT-k közül a 15 colos Samsung 152T az első javaslatunk; 150 ezer forintos ára mellett azonban az is igen komoly hátránya, hogy nagyon nehéz hozzájutni (meglehetősen népszerű a drága). Jók még a Sony egyes modelljei is, hasonló árszinten – a többi 15-ös TFT viszont inkább irodai munkára alkalmas csak, a játékok és a videózás már általában kifog rajtuk.

Idén a videokártyateszteк javát a Samsung 957DF 19-es monitorán végeztük, és hosszabb távon is igen jó monitornak bizonyult. A bruttó 100 ezer forintos árért cserébe jókora lapos képernyőt, szép színeket és viszonylag jó képfrissítéseket kapunk, továbbá a 80 Hz még 1280-as felbontás mellett is elérhető.

Valamivel több pénzért vehetünk izmosabb Sony 19-est, vagy pedig szétnézhetünk a 17 colos TFT-k frontján. A magunk részéről itt a Samsung 171B a favoritunk a gyors válaszidő és a jó képminőség miatt; bár a csaknem 250 ezer forintos ár nagyon húzósnak mondható, de végtére is a szemünk világáról van szó. Érdemes lehet még figyelni a feltörekvő LG 17-es modelljeire, bár ezek még újnak számítanak, és nincs velük sok tapasztalatunk.

RIXER GYÖRGY „TIG", POLCZ PÉTER „PPETI", VARGA TAMÁS „LAAYOSH", VARSÁNYI ANDRÁS „JOSHUA", VALTER KRISZTIÁN „FLEX", GYŐRI FERI „BULLSEYE", HARANGOZÓ CSONGOR „SHOEBARON"

> SZÁMÍTÓGÉPET A SZUPERMARKETBEN?

Kis hazánkat is elérte az a trend, hogy a különféle szuper-hiper-übermarketekben és szakáruházakban foglalkozni kezdtek teljes számítógép-konfigurációk árusításával is. Minden kedves olvasónkat óva intjük azonban ezeknek a gépeknek a megvásárlásától, ha azon komolyabb teljesítményigényű alkalmazásokat is szeretne futtatni – ezek a gépek ugyanis az esetek többségében túlságosan is „árra optimalizáltak". Szinte minden konfiguráció tele van szűk keresztmetszetekkel: az árlistában jól mutat ugyan a gyors CPU, de hiába a magas órajel, mert a gagyi alaplap, a lassú memória, a kiherélt (sokszor alaplapra integrált) videokártya túlságosan is visszafogja a teljesítményt. Mindezek fényében aztán az az igen kedvező ár sem fog annyira barátinak tűnni, így hát ezeket a gépeket hagyjuk csak meg a kevésbé hardcore felhasználóknak. Ha pedig valaki még a HW Guide átböngészése után sem érzi magát eléggé kompetensnek egy konfig önálló összeállításához, az inkább keressen egy jobb hírű szaküzletet. Itt sem árt azért vigyázni, de kis kereséssel, szakértőbb ismerősök kikérdezésével találhatunk olyan boltot, ahol az eladó megfelelően készséges és az árak sem túl magasak...

GERICOM
mobile world

- SiS 645 DX chipset
- 16x CD író + DVD Combo Drive
- ATI Radeon 9000 Mobility 64MB DDR + TV-OUT
- Fax Modem 56k V90 beépítve
- EtherNet 10/100Mbit beépítve
- FireWire IEEE 1394 beépítve, Infra Port, 4 USB port
- Digitális 3D hangkártya, S/PDIF Digitális audió kimenet
- Touch Pad scroll gombbal, Windows billentyűzet
- 1x Type II PCMCIA csatlakozó
- Párhuzamos, VGA, Mikrofon, hangfal csatlakozó
- Li-Ion SMART akkumulátor
- 332mm x 275mm x 42mm, 3.7kg, metál színben
- Windows XP Home ajándékba!

- 15.1" TFT kijelző (1400*1050)
- Intel Pentium4 2400MHz / 512kB cache
- 256MB DDR RAM
- 40GB merevlemez **439.900 Ft**

- 15.1" TFT kijelző (1400*1050)
- Intel Pentium4 2530MHz / 512kB cache
- 512MB DDR RAM
- 40GB merevlemez **469.900 Ft**

MASTERPIECE

MASTERPIECE a vezető notebook!

Megújult a MASTERPIECE! A világ jelenlegi leggyorsabb mobil grafikus kártyája az ATi 9000 Radeon, DDR RAM memória, villámgyors 16x CD-író és DVD meghajtó. Ezekkel a paraméterekkel messze a legnagyobb teljesítményű gépet ajánljuk figyelmébe. Jöjjön el hozzánk és próbálja ki személyesen ezt az exkluzív gépet!

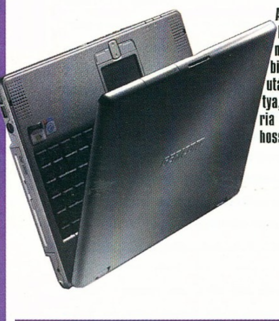
3D Mark 2000 v1.1: 9409
3D Mark 2001 v330: 6881



X5

VILÁGÚJDONSÁG!

Az első MOBIL Pentium4-es ütés és cseppálló Notebook. A megerősített magnézium ház és ultra modern belső felépítés egyedülálló ütésállóságot biztosít. A gép hibátlanul működik véletlen leesés után is. A nagyteljesítményű GeForce4 grafikus kártya, a CD-író és DVD combo meghajtó és a DDR memória teljes kiépítést eredményez. Kifejezetten ajánljuk hosszabb kültéri munkákhoz és erős igénybevételhez.



- Geforce4 Go 32MB DDR RAM + TV-OUT
- 16x CD író + DVD Combo Drive
- Fax Modem 56k V90
- EtherNet 10/100Mbit beépítve
- FireWire IEEE 1394 beépítve
- Infra Port
- 3 USB v2.0 port
- AC'97 hangkártya, sztereó hangszórók
- Touch Pad, Windows billentyűzet
- Compact Flash és Microdrive olvasó
- Mikrofon
- VGA csatlakozó
- Li-Ion SMART akkumulátor
- 312mm x 256mm x 30mm, 2.2kg
- Wireless Lan opció

- 14.1" TFT kijelző (1024x768)
- MOBIL Intel Pentium4 1800MHz / 512kB cache
- 384MB DDR RAM
- 40GB merevlemez **419.900 Ft**

SUPERSONIC FORCE

AZ EGYETLEN „ALL-IN-ONE" PENTIUM4 NOTEBOOK!

Nincs több kompromisszum! Maximális teljesítmény, minden megszokott kimenet és bemenet, FDD meghajtó, Combo meghajtó, GeForce4 grafikus kártya. Az egyetlen igazi mobil iroda a Notebook piacon!



- SiS 645 DX chipset
- 8x CD író + DVD Combo Drive
- Geforce4 Go 32MB DDR RAM + TV-OUT
- 1.44 FDD meghajtó
- Fax Modem 56k V90 beépítve
- EtherNet 10/100Mbit beépítve
- FireWire IEEE 1394 beépítve,
- Infra Port, 3 USB v2.0 port
- Digitális 3D hangkártya
- Touch Pad scroll gombbal,
- 1x Type II PCMCIA csatlakozó
- Soros, párhuzamos csatlakozó
- VGA, Mikrofon, hangfal csatlakozó
- Li-Ion SMART akkumulátor
- 325mm x 275mm x 42mm, 3.4kg, metál színben

- 15.1" TFT kijelző (1024x768)
- Intel Pentium4 2000MHz / 512kB cache
- 256MB DDR RAM
- 20GB merevlemez **409.900 Ft**

- 15.1" TFT kijelző (1024x768)
- Intel Pentium4 2500MHz / 512kB cache
- 512MB DDR RAM
- 40GB merevlemez **459.900 Ft**

SILVER SERAPH

- 14.1" TFT kijelző (1024x768)
- Mobil Intel Pentium4 1800MHz / 512kB cache
- 16x CD író + DVD Combo Drive
- 256MB DDR RAM
- 40GB merevlemez
- Geforce4 Go 32MB DDR RAM + TV-OUT
- DJ funkció
- Fax Modem 56k V90
- EtherNet 10/100Mbit beépítve
- FireWire IEEE 1394 beépítve
- SMART kártya olvasó
- Infra Port, 3x USB port, 2x PCMCIA csatlakozó
- AC'97 hangkártya, sztereó hangszórók
- Touch Pad, Windows billentyűzet
- Párhuzamos, PS2, VGA, Mikrofon csatlakozó
- Li-Ion SMART akkumulátor
- 325mm x 275mm x 41mm, 3.2kg
- Metál színben

379.900 Ft

Fantasztikus grafikus sebesség és mobilitás!

Silver Seraph a felső kategóriás MOBIL Pentium4 notebook. A MOBIL processzornak köszönhetően nagyobb akkumulátoros működési időt lehet elérni. A gép GeForce4 grafikus kártyát használ, így a 3D-s programok kiváló sebességgel futhatnak. A Combo meghajtó és a DDR memória mindenki számára a maximális kiépítést biztosítja. Jöjjön el hozzánk és próbálja ki személyesen ezt az exkluzív gépet!



WEBGINE

GERICOM WEBGINE a szenzációs 15" gép!

Kedvező áron az Öné lehet a szuper gyors GeForce4 grafikus kártyával rendelkező WEBGINE! A gép combo meghajtót és FDD meghajtót is tartalmaz. A combo meghajtó használatával azonnal CD-re arhiválhatja az adatait vagy megtekintheti kedvenc DVD filmét. A gép felszereltsége és ára egyaránt igen kedvező ajánlatnak számít!

- SiS 650 chipset
- 8x CD író + DVD Combo Drive
- Geforce4 Go 32MB DDR RAM + TV-OUT
- 1.44 FDD meghajtó
- Fax Modem 56k V90 beépítve
- EtherNet 10/100Mbit beépítve
- FireWire IEEE 1394 beépítve,
- Infra Port, 2 USB v2.0 port
- Digitális 3D hangkártya
- S/PDIF Digitális audió kimenet
- Touch Pad scroll gombbal,
- 1x Type II PCMCIA csatlakozó
- VGA, Mikrofon, hangfal csatlakozó
- Li-Ion SMART akkumulátor
- 325mm x 281mm x 41mm, 3.4kg, metál színben



- 15.1" TFT kijelző (1024x768)
- Intel Pentium4 2000MHz / 512kB cache
- 256MB DDR RAM
- 20GB merevlemez **349.900 Ft**

- 15.1" TFT kijelző (1024x768)
- Intel Pentium4 2400MHz / 512kB cache
- 512MB DDR RAM
- 40GB merevlemez **389.900 Ft**

Gericom ingyenesen hívható megrendelő vonal: 06-80 204-127. Aki ezen a számon rendel notebookot annak díjtalan a házhoz szállítás!

GERICOM CO. KFT 7100 Szekszárd, Rákóczi u. 34. Tel.: 06-74-510-092 Fax: 06-74-510-093, gericom@tolna.net

GARDEX 9400 Sopron, Újteleki u. 1-5. Tel.: 06-99 524-250, gardex@axelero.hu

CÉDRUS COMPUTER KFT. 1103 Budapest, Dömsödi utca 1/b. Tel.:433-4147, Fax: 264-8549, cedrus@citynet.hu

B & T Irodatechnika Kft. 5600 Békéscsaba, Szarvasi út 57. Tel.: 06-66/442-614, Fax:06-66/520-960, bcsaba@bt-irodatechnika.hu

ACOMP PEST 1134 Budapest, Róbert Károly krt. 68. Tel./Fax: 339-5647, 339-5648 acomp@acomp.hu

ACOMP PÓLUS CENTER 1152 Budapest, Szentmihályi út 131. Tel./Fax: 419-4091, 419-4092 acomp@acomp.hu

www.acomp.hu

KARÁCSONYI AJÁNLATOK

WEBSHOX PLUS



GERICOM WEBSHOX Plus a legkedvezőbb vételárú Pentium4 Notebook! Kiváló minősítést kapott a CHIP Magazin, Computer Panoráma, PC GURU és PC GAMES tesztelőitől! 2000MHz-es kiépítésben magyarországon messze a legjobb áron kínálunk egy teljes kiépítésű modelt, DDR memóriával, DVD-vel, FDD meghajtóval és minden más szükséges felszereltséggel!

BOMBA ÁR!

- 14.1" TFT kijelző (1024x768)
- Intel Pentium4 Celeron 2000MHz
- 8x DVD meghajtó
- 128MB DDR RAM
- 20GB merevlemez **259.900 Ft**

- SiS650 chipset
- 1.44MB Floppy Disk Drive
- SiS650 grafikus chip max: 64MB DDR RAM
- TV-OUT (S-Video) kimenet
- Fax Modem 56k V90 beépítve
- EtherNet 10/100Mbit beépítve
- FireWire IEEE 1394 beépítve
- Infra Port, 2x USB port
- Digitalis 3D hangkártya
- SPDIF digitális audió kimenettel
- Sztereó nagyteljesítményű hangszórók
- Touch Pad scroll gombbal, Win billentyűzet
- 1x MiniPCI csatlakozó
- Külső párhuzamos, monitor, PS/2
- Mikrofon és hangfal csatlakozó
- Li-Ion SMART akkumulátor
- 318mm x 258mm x 38mm, 3kg
- Metál színben

- 14.1" TFT kijelző (1024x768)
- Intel Pentium4 2000MHz / 512kB cache
- 8x DVD meghajtó
- 256MB DDR RAM
- 20GB merevlemez **289.900 Ft**

- 14.1" TFT kijelző (1024x768)
- Intel Pentium4 2000MHz / 512kB cache
- 8x CD író + DVD Combo Drive
- 384MB DDR RAM
- 40GB merevlemez **329.900 Ft**

- 15.1" TFT kijelző (1024x768)
- Intel Pentium4 Celeron 2000MHz
- 8x CD író + DVD Combo Drive
- 256MB DDR RAM
- 20GB merevlemez **329.900 Ft**

- 15.1" TFT kijelző (1024x768)
- Intel Pentium4 2000MHz / 512kB cache
- 8x CD író + DVD Combo Drive
- 512MB DDR RAM
- 40GB merevlemez **369.900 Ft**

ZENITH

- Intel 845 chipset, DDR RAM támogatás
- Ultra DMA133, AGP 4x, Socket 478
- 256MB DDR RAM
- 80GB merevlemez (7200rpm)
- 1.44MB Floppy Disk Drive
- On-Board AC'97 hangkártya
- Fax modem 56kbps V90
- ATX miditorony
- Genius 3 gombos görgős egér
- Magyar vagy Angol billentyűzet

intel inside pentium 4

ZENITH számítógépbe nagy teljesítményű Intel Pentium4 processzort, és eredeti Intel chipset-es alaplapot építettük. A gép a 128MB-os GeForce4 VGA kártyával, 40x CD íróval, 16x DVD meghajtóval és a nagysebességű 80GB-os merevlemezzel a maximális elvárásoknak is megfelel. Mindkét gép a kimagasló kiépítés mellett igen kedvező vételárral várja Önöket üzleteinkben.

- Intel Pentium4 2000MHz / 512kB cache
- GeForce4 MX440 64MB DDR
- 16x SONY DVD

149.900 Ft

- Intel Pentium4 2400MHz / 512kB cache
- GeForce4 Ti 4200 128MB DDR
- 40x SONY CD író
- 16x SONY DVD

194.900 Ft

XPLORER

- GeForce2 MX400 64MB grafikus kártya
- 60GB merevlemez
- 1.44MB Floppy Disk Drive
- Fax modem 56kbps V90
- On-Board AC'97 hangkártya
- ATX miditorony
- Genius 3 gombos görgős egér
- Magyar vagy Angol billentyűzet



XPLORER egy átgondoltan kialakított játék- és munkagép a legújabb generációs Intel Pentium4 Celeron processzorral. Ezzel a géppel, minden játék és felhasználói program kiváló teljesítménnyel futtatható. Könnyedén elmentheti adatait a CD-író használatával, vagy megtekintheti kedvenc filmeit a DVD meghajtó segítségével. Bármely konfigurációt választja meglátja, hogy a gép hosszú időn át minden igényét méltányos áron kielégíti.

- Intel Pentium4 Celeron 1700MHz
- 16x SONY DVD
- 128MB DDR RAM **99.900 Ft**

- Intel Pentium4 Celeron 2000MHz
- 40x SONY CD író
- 256MB DDR RAM **119.900 Ft**

BASE

- Intel Pentium4 Celeron processzor, 1700MHz
- 256MB SDRAM
- 20GB merevlemez, 1.44MB Floppy Drive
- 52x sebességű LG vagy Sony CDROM
- S3 Savage4 grafikus chip alaplapon
- AC'97 On-Board hangkártya
- Genius NetScroll Plus 3 gombos görgős egér
- ATX Miditorony
- Magyar vagy Angol billentyűzet



ACOMP BASE számítógép teljesen megújult. Véleményünk szerint nem érdemes a régi Pentium III és Celeron sorozatból még alapgépet sem építeni, mert az új Pentium4 alapú BASE is megdöbbentoen alacsony áron az Öné lehet. A gép mindent tartalmaz, ami egy modern alapgéptől elvárható és kedvező áron tovább bővíthető a későbbi igényeknek megfelelően.

72.900 Ft

Nyitvatartás: Hétfő-Péntek: 9.00-17.00, Szombat- Vasárnap: ZÁRVA
A PÓLUS CENTERBEN a hét minden napján 10-20 óráig.
Áraink az ÁFÁ-t nem tartalmazzák. Az árak változtatásának jogát fenntartjuk.

ACOMP PEST:	1134 Budapest, Róbert Károly krt. 68.	Tel./Fax: 339-5647, 339-5648
PÓLUS CENTER:	1152 Budapest, Szentmihályi út 131.	Tel./Fax: 419-4091, 419-4092

Internet: www.acomp.hu Faxbank: 2-333-666/1477##

ACOMP
Számítástechnikai Kft.

Áraink az ÁFÁ-t nem tartalmazzák! Az árváltoztatás jogát fenntartjuk! A gépek technikai paraméterei beszerzéstől függően változhatnak!



A LÁTHATATLAN JÖVŐ

1. „A jövő láthatatlan, mert elvárásaink inkább az intuitív lineáris nézőponton alapszanak, mintsem a történelmi exponenciális nézőponton. Mikor a jövőre próbálunk következtetni, akkor olyan feltételrendszerből indulunk ki, amely a változások jelenlegi ütemének folyamatosságára épül."
"A valóság azonban az, hogy maga a változás is exponenciális ütemben gyorsul. Ahogy azt a Moore törvény is demonstrálta a komputerek teljesítményének 18 hónaponként történő megduplázódásával, a fejlődés exponenciálisan halad előre."
"Az új paradigmák adoptálásához szükséges idő minden egyes évtizeddel a felére csökken. Mindez azt jelenti, hogy a XXI. században megtapasztalható technológiai fejlődés közel 1000-szerese lesz a XX. századénak."
2. „A DNS felfedezésével a biológia információs tudománnyá vált."
3. „Az emberek a gépek rabszolgáivá transzformálódtak. Ha valaha is végig kellett szenvedned egy hangpostafiók opcióinak unalmas felsorolását, akkor már van némi fogalmad azokról a tévedésekről, amelyek az embereket a gépek függelékeként való viselkedésre kényszerítik."
„Ahogy arra művében Michael I. Dertouzos is rámutatott, te, a nemes emberi lény egy 50 dolláros komputer parancsainak végrehajtójává alacsonyodtál. „A visszaélés eme formájával szemben mutatott toleranciánk elítélendő." – írja.
4. „Az információtechnológia rendelkezik azzal a hihetetlen potenciállal, amely alkalmassá teszi az emberi szükségletek kielégítésére, életünk és munkánk jobbá tételére. De ahhoz, hogy mindezt elérjük, rendszereink alapvető, emberközpontúvá történő átalakítására kell fókuszálnunk."

Részletek Peter J. Denning: "The Invisible Future" című művéből

Rendhagyó módon a szokásos intro helyett ezúttal a neves jövőkutató, Peter J. Denning figyelemremélto gondolataival adtuk meg az alaphangot tudományos/technológiai rovatunk legfrissebb inkarnációjához. Mindennek oka vagyon, ti. a jelen szám központi témája éppen a futurológia, az eljövendő kifürkészésének művészete. Hogy még érdekesebb legyen a dolog, e célunk megvalósításához nem a média által favorizált jövőkutatók (Brian Aldiss, John Markoff, Mitch Kapor, Jeremy Rifkin, Kevin Warwick és persze az általam legtöbbre becsült Ray Kurzweil) munkáiból szemezgettünk, hanem a viszonylag kevésbé ismert, ám nem kevésbé ihletett gondolkodók nézeteiből gyűjtöttünk össze egy csokorra valót. Közülük is külön szeretnénk felhívni a figyelmet két, a BTexact Technologiesnél (amely a British Telecom érdekeltsége) munkálkodó úriemberre, bizonyos Ian Pearsonre és Ian Neildre, akik egy olyan sajátos "kronológiát" szerkesztettek, ahol is bőséges forrásanyagra támaszkodva az elkövetkezendő évszázadban bekövetkező nagyobb horderejű események megközelítő időpontját próbálták megjósolni. A tanulmány 20 különböző területen (köztük a Biotechnológia, orvostudomány és gyógyszerészet; Üzlet és oktatás; Energia; Biztonság, törvénykezés és háborúk; Szállítás és utazás; stb. témakörökkel) próbál választ találni a mindannyiunkat foglalkoztató "mikor?" kérdésre, így következzék most némi ízelítő a minket talán leginkább lázba hozó fejezetekből.

Mesterséges intelligencia és mesterséges élet

2003 – Az első intelligens Barbie baba új ruhákért és kiegészítőkért "könyörög" tulajdonosának
2004 – Szinkrontolmácsolás komputeralapokon
2006 – A fejlettebb szoftvereket "oktatják", ahelyett hogy írnák őket
2010 – A TV-s személyiségek 25 százaléka komputer által generált
2011 – A szoftverek döntő többségét komputerek írják
2013 – Az emberek kollegaként kezdenek tekinteni azokra a komputerekre, amelyekkel munkájuk során együttműködnek
2017 – A komputerek egyesített tudása felülmúlja az emberiségét
2020 – Törvényben szabályozzák az elektronikus létformák alapvető jogait
2021 – Gyilkos komputervírusok lényegében megfelezik a világ elektromos háziállat-populációját
2030 – A robotok úgy fizikálisan, mint mentálisan felsőbbrendűekké válnak az emberekhez képest

Élet és szórakozás a cyberspace-ben

2003 – Az elektronikus függőség korábban nem látott formái alakulnak ki
2004 – Cyberspace gardrób
2005 – Az olcsó miniatűr kamerák elterjedése szociális feszültségekhez vezet
2007 – Online parlamenti választások
2008 – Az emberek gépekkel való helyettesítése technológiaellenes szubkultúrák létrejöttét eredményezi
2010 – Cyberközösség 100 millió taggal
2012 – Az első Xtreme Olimpia
2015 – A kettős, valódi/cyber állampolgárság nemzetközi elismerése
2025 – A Virtuális Valóság (VR) széleskörű alkalmazása a nyugdíjasotthonokban
2035 – Élmények minden aspektusra kiterjedő digitális rögzítése (experience recording)

Számítási teljesítmény, memória és háttértárak

2003 – 1 nanosecundumos memóriamodulok
2004 – Holografikus háttértár 1 Terabyte kapacitással, 1 GB/másodperces olvasási sebességgel
2005 – 1 Petaflopsos teljesítményű szuperkomputer
2006 – 10 GHz-es chipek
2007 – Optikai neurális komputerek
2010 – Kvantum memória
2012 – DNA komputerek
2018 – 1 Petabites memóriachip
2020 – Parallel komputer 1000 millió processzorral
2030 – Az Amerikai Kongresszusi könyvtár teljes anyaga eltárolható egyetlen kockacukor méretű eszköz segítségével

Viselhető technológia

2003 – Üvegalapú, virtuális retinakijelzők
2005 – Formájukat és színüket változtató ékszerek
2005 – Ruhákba épített polimer kijelzők
2007 – Kaleidoszkopikus ruhák, beágyazott pigment mikrokapszulák felhasználásával
2010 – Videó tetoválások
2010 – Aktív kontaktlencsék
2012 – Ruhákba épített mikrostimulátorok a komputerektől érkező ingerek fogadásához
2012 – Az alfahullámok indukcióján alapuló eszközök
2020 – Komputergenerált álmok
2025 – Érzelemkontrolláló eszközök

Lenyűgöző látomások, nemde?
Mindazonáltal azonnal hozzá kell fűznöm, hogy habár nincs kétségem a felől, hogy a tanulmányban valószínűsített események döntő többsége valóban bekövetkezik majd, bizonyos váratlan fejlemények (vagy egyszerűen csak a véletlen) sorsdöntő módon befolyásolhatják a jövő még meg nem írott történelmét. Hogy ez mennyire így van, arra ékes bizonyságul szolgál az is, hogy a két brit futurológus is külön fejezetet szentelt az előre biztonsággal nem jelezhető eseményeknek (amelyeket a szakzsargonban ún. wildcardként emlegetnek). Néhány gyöngyszem (az évszám ezúttal az adott esemény bekövetkeztének legkorábbi valószínűsíthető időpontját jelöli):
2005 – Halálos, létező ellenszer nélküli organizmusok elterjedése egy kutatási baleset következtében
2010 – Cybernemzetek közötti globális polgárháború
2015 – A harmadik világbéli exodus destabilizálja a világgazdaságot
2020 – Globális éhínség az emberiség által előidézett környezeti változások következtében
2025 – Nanotechnológiai balesetek
2030 – A szénalapú energiagazdaság alkonya
2040 – Az első kiborgok létrehozása
2050 – Teljes generációk válnak képtelenné az írásra/olvasásra, önálló gondolkodásra és alkotómunkára
2075 – A világháló asszimilálja az emberiséget
2100 – "Halhatatlanság" chip: a lélek a cyberspace-be költözik

Végezetül pedig a tanúság kedvéért következzen néhány, az eltelt esztendők által aforizmává ill. szentenciává nemesített gondolat olyan hírességektől, akik a saját bőrükön voltak kénytelenek megtapasztalni az „intuitív, lineáris nézőpont" korlátjait, a fejlődés kiszámíthatatlanságát és azt, hogy a jövő gyakorta valóban láthatatlan...

„640 KB mindenki számára elég kell, hogy legyen." *(Bill Gates, Microsoft, 1981);*

„Nem látom értelmét annak, hogy miért akarna bárki is egy komputert az otthonában." *(Ken Olsen, Digital Equipment Corp, 1977);*

„Elképzelhető, hogy a komputerek a jövőben nem nyomnak majd többet 1,5 tonnánál." *(Popular Mechanics magazin, 1949);*

„Véleményem szerint a virágzó világpiacon akár 5 komputerre is lehet kereslet." *(Thomas Watson, IBM, 1943);*

„Minden, mit feltalálni lehetséges, feltaláltattatott." *(Charles H. Duell, az Amerikai Egyesült Államok Szabadalmi Hivatalának főbiztosa, 1899).*

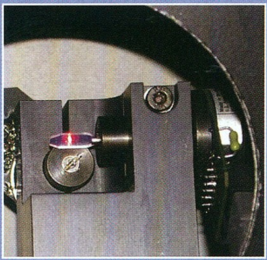
„Ennek a „telefonnak" túl sok a hátulütője ahhoz, hogy kommunikációs célú felhasználását komolyan mérlegelni lehessen.
Az eszköznek természetéből fakadóan nincs értéke számunkra." *(Western Union, belső emlékeztető, 1876);*

„Lehet, hogy az amerikaiaknak szükségük van a telefonra, de nekünk biztosan nincs. Bővében vagyunk a futároknak." (Sir William Preece, a Brit Postahivatal főmérnöke, 1876) ■ JOSHUA



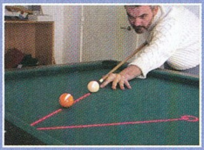
Dán tudósok olyan interaktív pool asztal prototípusát alkották meg, amely egy különleges lézer segítségével mutatja meg a játékos számára a lehetséges legjobb lövés útvonalát, sőt a James nevezetű virtuális instruktornak köszönhetően aktív tréningre is alkalmas.

Az Aalborg Egyetemen működő Lars Bo Larsen és csapata által kifejlesztett asztal egy kamerával követi nyomon a golyó pozícióját, és egy mozgó lézersugár által kreált fényes pontot használ azt megjelölendő, hogy melyik lehetőséget is érdemes megjátszani. A kamerával kombinált lézer arra is képes, hogy egy-egy gyengébben sikerült próbálkozás után megmutassa, hogy a játékos pontosan hol is hibázott.



Az asztal egy olyan, kijelzővel is ellátott komputerrel áll összeköttetésben, amelyik képes James, a virtuális tréner megjelenítésére. Mindezeken túl a számítógép vezérli azokat a lézer becélzásához szükséges tükröket is, amelyek az asztal felett a mennyezetre rögzített külön egységben helyezkednek el.

A komputervezérelt tréning során James nemcsak pontos szóbeli utasításokkal látja el a játékosokat, hogy pontosan hová is helyezzék a labdákat, hanem lézer rajzolta körökkel is megjelöli a pozíciókat. Joggal vetődhet fel a kérdés, hogy az egy szál lézersugár hogyan képes viszonylag komplexebb kétdimenziós formák megjelenítésére. Nos, a válasz a "lézerágyú" (és ennélfogva a kibocsátott sugárnyaláb) villámgyors mozgásában rejlik, amely így sikeresen kelti vonalak, vagy akár cirkuláris mozgást végző körök illúzióját.



James a dolgok mai állása szerint még csak alapvető technikák begyakoroltatására alkalmas, tudása jórészt kimerül abban, hogy az említett vonalakkal kijelöli a labda lehetséges útját. Biztató jel, hogy újabban a több pattanásra épülő, viszonylag bonyolultabb lövések indexelésével is megbirkózik, mindazonáltal komplex játékstratégiák felépítését még hiba lenne elvárni tőle.

A lövések után a lézer megjeleníti a golyó tényleges útját, és azt összehasonlítja az optimálissal, miközben James néhány szóban értékeli a játékos teljesítményét. A virtuális tréner állítólag meglehetősen lágyszívűnek lett programozva, vagyis azok, akiket a gúnyos megjegyzések, vagy a kemény szavak sarkallnak még nagyobb erőfeszítésre, itt – egyelőre - nem találják meg számításukat.

"Az emberek kedvelik Jamest, és nem találják természetellenesnek, hogy szóljanak hozzá" –jegyezte meg Larsen annak kapcsán, hogy a komputerizált instruktor immár verbálisan is utasítható "visszajátszásra", vagy egy kis extra segítségnyújtásra.

A professzionális pool játékosok mindazonáltal nem fogadták kitörő lelkesedéssel a dánok fejlesztését. Véleményük szerint bármilyen hatékonyan analizálja is a rendszer a lövések pályáját, az nem segít a gyenge játékosok döntő többségén, akik elsősorban nem a tervezés, hanem a kivitelezés terén hibáznak – vagyis alapvetően a technikájuk rossz.



2002. NOVEMBER. A világ legerősebb szuperkomputereit összesítő Top500 lista legfrissebb (novemberi) online kiadásában (www.top500.org) ismét érdekes változásoknak lehettünk tanúi. A rovatunk hasábjain már méltatott NEC Earth Simulator a maga 35 860 GigaFlopsos teljesítményével ugyan továbbra is őrzi vezető helyét, ám az IBM 8192 Power3 processzort tartalmazó ASCI White masinája a 2.-ról immár a 4. helyre szorult vissza. A két dobogós pozíciót jelenleg a HP (korábban Compaq) ASCI Q szuperkomputerének most még különálló clusterei birtokolják, egyenként 7727 GigaFlopsos teljesítménnyel. Amikor a



2x 4096 Alpha processzort tartalmazó fürtözött konfigurációkat végleg összekapcsolják majd, és a szükséges optimalizációkat is elvégzik, a Q nem kevesebb, mint 30 000 milliárd műveletre lesz képes másodpercenként, és bizony az is könnyedén elképzelhető, hogy a japánok üdvöskéjének sarkára lép. Sőt, bármily



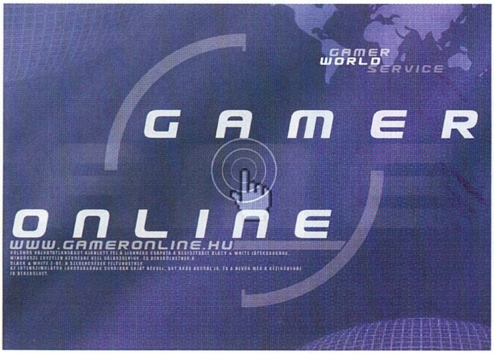
hihetetlen, ez az érték közel 100 000 GigaFlopsig nő majd, ha az elkövetkezendő években az életciklusuk végéhez érkező 1,25 GHz-es Alpha EV68 processzorokat sokadik generációs Intel Itanium CPU-kra (Deerfield vagy Montechito) cserélik.

Feltétlenül említést érdemel továbbá az előkelő 5. helyen tanyázó Linux NetworX szuperkomputer is, amely mindjárt két különlegességgel is szolgál: egyrészt, mint ahogy azt a neve is mutatja, Linux operációs rendszert futtat (ezáltal megteremtve a népszerű nyílt forráskódú szoftver első hídfőállását a számítógépek legfelső elitjében), másfelől Intel Pentium4 Xeon 2,4 GHz-es processzorokra épül (világosan jelezve az IA-32 architektúra versenyképességét a 64-bites vetélytársakkal szemben).

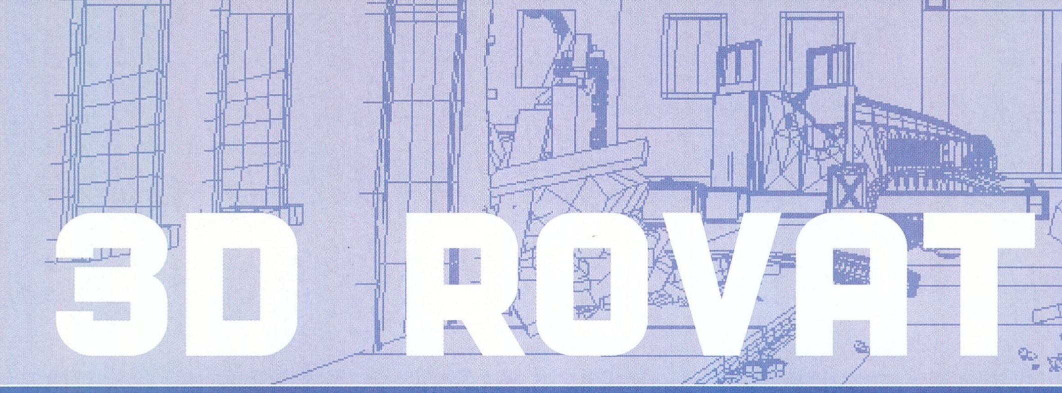
A Linux további előretörését mutatja, hogy a 8. helyre is egy ilyen alapú konfiguráció érkezett meg: a HPti kétutas szerverekből felépülő szuperkomputerét 1536 db 2,2 GHz-es Xeon processzor hajtja.



JELEN SZÁMUNK HIRDETŐI







3D ROVAT

A legutóbbi 3D rovat keretei sem bizonyultak elegendőnek a bevilágítás témájának lezárására. Ebben a befejező cikkben azt fogjuk átvenni néhány egyszerű példa segítségével, hogy az eddig átvett elméleti tudást hogyan kamatoztathatjuk a gyakorlatban.

SZOBA KILÁTÁSSAL. Az egyik tipikusan gondot okozó bevilágítási feladat a zárt helyszínek fényelése, hiszen a szórt fény hatása itt a legnyilvánvalóbb – ennélfogva ennek hiánya is sokkal zavaróbban jelentkezhet.

A feladatot tovább bonyolítandó, a nappali fényviszonyok mellett döntöttem; ilyenkor ugyanis csak egyetlen fényforrásból indulhatunk ki, és ez maga a Nap. A mellékelt ábrákat követve nagyjából követhetitek az egyes fények elhelyezését, meg persze magát a (meglehetősen egyszerű) helyszínt is megtekinthetitek.

A fényforrások paramétereinek ismertetésére most már nem térnék ki, a kettővel ezelőtti 3D rovatban megtaláljátok a szükséges információkat. Annyit tennék csak hozzá az ott leírtakhoz, hogy igen hasznos, de alaposan elrejtett eszköz a Max4-ben a Light Lister – a Tools menüben található, és a jelenet összes fényforrását elérhetjük a segítségével. Így sokkal gyorsabban állíthatjuk a lámpáink színét, árnyékvetését és néhány egyéb paraméterét, mint ha egyesével szelektálgatnánk őket a nézetablakokban.

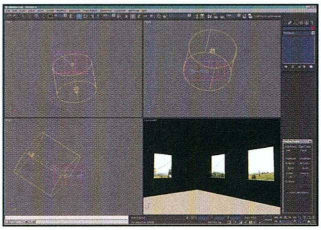
A bevilágítás első lépésének a tényleges (valós) fényforrások elhelyezését célszerű választani. Ez külső jelenetek esetében maga a Nap (esetleg a telihold), zárt belső terekében pedig a különböző mesterséges fényforrások (lámpák, fénycsövek, fáklyák, tüzek...).

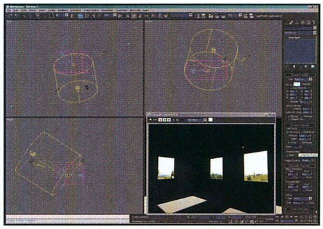
Konkrét példánkra visszatérve a nap fényét directional fényforrással jeleníthetjük meg a legjobban. Az árnyékvetést kapcsoljuk be, és érdemes shadow mapet használni 1024-4096-os felbontással és 4-8 körüli sampling értékkel. Fontos a fény színe (a tiszta fehér fény ugyanis nagyon ritka), ez nappal esetén enyhén sárgás árnyalatú; az intenzitás csökkentésére pedig ezúttal nincs szükség.

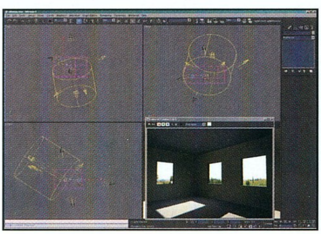
A következő lépés a másodlagos fényforrások elhelyezése lehet; ezek elméletileg nem azok, de a gyakorlatban mégis úgy viselkednek. Ilyenek például a tévéképernyők, neonfeliratok, tábortüzek, valamint maga az égbolt is. Ezúttal is hagyományos lámpákat érdemes használni, de már csökkenő intenzitással (kivéve talán az égboltról visszaverődő szórt fény), és nagyon elmosott, kis felbontású árnyékokkal.

A mi esetünkben a szobát az ablakokon át az égbolt fénye is felderíti valamelyest, így minden nyílásba érdemes 1-1 spotlighttal bevilágítani. Ezeknek a színe legyen halványkék, és 256-os felbontású shadow mapeket is érdemes használni hozzájuk. Javasolt még a hotspot értékét egészen kicsire (1-5 fok) levenni, a falloffot pedig a szokásos 50-60 fok körül hagyni – ezáltal a megvilágított területeket nem fogja olyan éles határvonal elválasztani az árnyékban lévőktől. Ugyanebből az okból vegyük fel a Soften diffuse edge paramétert 50-ről kb. 100-ra.

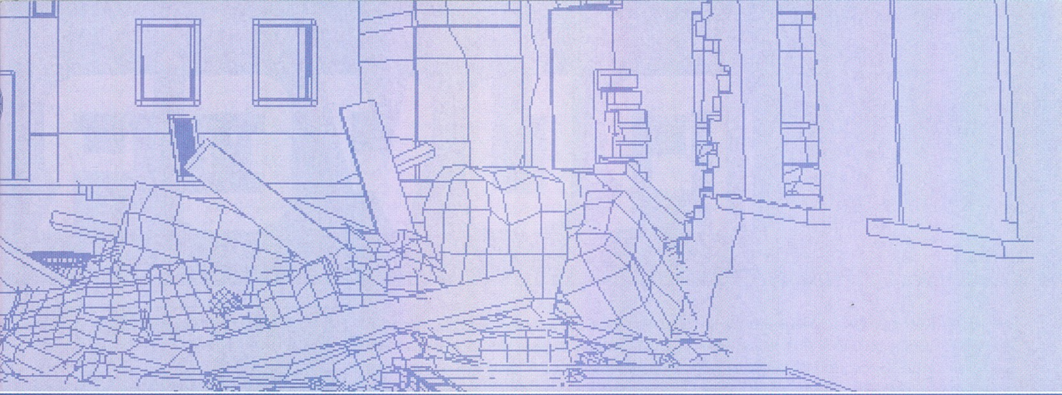
A harmadik lépés az elsődleges és másodlagos fényforrásokból származó szórt fény szimulálása. A program ezt átvállalhatja tőlünk, ha valamilyen Global Illumination eljárást használunk – azonban ezek alkalmazásához a mai számítógépek még rendszerint túlságosan is gyengék. Nem azt mondom, hogy ne lehetne 5-10 órás rendereket kivárni egy-egy szép állókép érdekében, de a gyakorlatban sokkal többre becsülik azt a tudást, amellyel egy-egy képkocka számítási ideje pár percre csökkenthető – márpedig az animációk készítéséhez ez a fontos.











A szórt fényt leginkább kikapcsolt specular komponensű spotlámpákkal lehet szimulálni, irányzásukhoz pedig egyszerűen csak meg kell állapítani, hogy milyen szögben verődhet viszsza a direkt fény az egyes felületekről. Itt különösen fontos a hotspot-falloff közötti átmenet lágyítása, és szükség lehet az intenzitás csökkentésére, azaz a Far Attenuation aktiválására.
A szín általában függ a megvilágított tárgyaktól is, hiszen például a vörös padlóról inkább csak a fény vörös árnyalatai verődnek vissza. Ezzel persze érdemes óvatosan bánni a diszkóhangulat elkerülése érdekében.

És persze a tiszta kék fényben egyáltalán nincs vörös komponens, így az ilyen színű felületekről nem verődik vissza, és ezek a tárgyak tiszta kék fényben feketének látszanak.
Kis szobánkra visszatérve az elsődleges fényeink a nap és az égbolt, így ezek fényét kell szórnunk a padlóról a mennyezet és a falak irányába egy rakás kiserősségű spotlight elpotyogtatásával. Kicsit érdemes lehet színezgetni is őket, és első körben érdemes kikapcsolni az árnyékvetésüket is. Ha azonban vannak tárgyaink a szobában, például bútorok az egyes sarkokban, akkor már óvatosabban kell bánni ezekkel a fényekkel, hiszen nem akarjuk, hogy például az ágy alá is bevilágítsunk. Ha viszont bekapcsoljuk az árnyékvetést, akkor a falak blokkolni fogják a fényeinket – így a szobát érdemes kizárni az adott fényforrásoknál az árnyékvetésből. Érdekes trükk lehet még a negatív fény, amellyel elsötétíthetjük a túlvilágított részeket.

Az utolsó lépés a bevilágításban a funkcionális fények elhelyezése. Ezekkel a lámpákkal nem a valóságot akarjuk szimulálni, hanem kizárólag a jelenet tartalmának kiemelésére, hangulatának meghatározására és hasonló korrekciókra szolgálnak. Nem árt tudni, hogy a filmiparban is szinte minden esetben használnak világosítást, ami ugyanilyen célokat szolgál. Éppen ezért aztán nyugodtan szabad csalni a plusz fényekkel, e lámpáknak kizárólag a végső képre gyakorolt hatása számít.

A mellékelt képeken (reményeim szerint) végigkövethetitek a bevilágítás egyes lépéseit és a fényforrások elhelyezkedését is.
A végső renderrel kapcsolatban megjegyezném még, hogy Photoshopban rádobtam egy kis glow-t, valamint egy pici zajt és blurt is, hogy ne legyen annyira steril.
Ennek mikéntjéről egyébként már értekeztem annak idején a kompozitálásról szóló cikkben, szóval elvileg minden tudással rendelkeztek a saját bevilágítás elkészítéséhez. Más szóval hajrá, és nem szeretnék a jövőben tök fekete renderelt képeket látni... :) **LAA-YOSH**

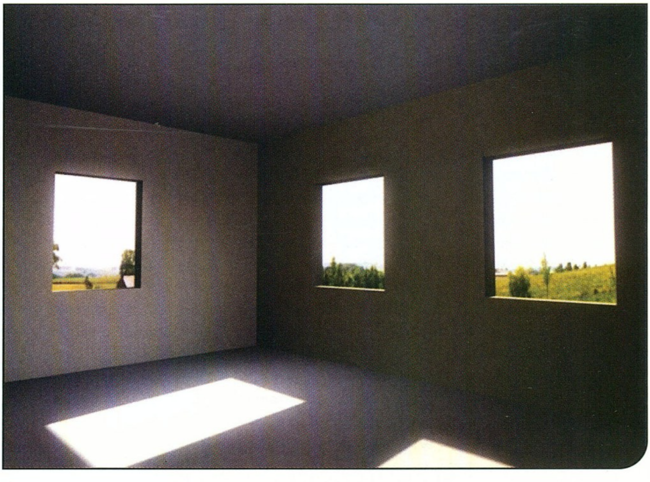
> KAPCSOLÓDÓ LINKEK

A bevilágítási téma lezárásához összeszedtem nektek még egy csokor linket; ugyan nem árt hozzájuk angol nyelvtudás is, de azért érdemes megnézegetni őket.

www.3drender.com/light/3point.html
www.3drender.com/jbirn/ea/Ant.html
Jeremy Birn a 3D-s ipar egyik régi veteránja, ő készítette ezeket a tutorialokat. Az első a standard 3 pontos (azaz három fényforrást használó) bevilágításról szól, a második pedig a bevilágítás és a több rétegben renderelés kombinálásáról.

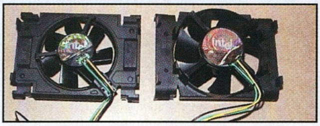
www.3dlight.com/page-lighting.htm
Az itt található több oldalas írás valós (filmes) példák bemutatásával ad ötleteket a bevilágításhoz.

www.siggraph.org/education/materials/siggraph_courses/s96_course30.pdf
Egy régi, de máig nagyon hasznos Siggraph előadás anyaga, amelyet többek között a Toy Story alkotói tartottak.



HARDVER

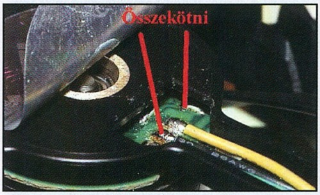
Na kedveskéim, régen barkácsoltunk valamit, úgy gondoltam, éppen eljött ennek az ideje. Nagyon sokan vásároltak – vásárolnak dobozos Intel processzorokat, főleg a Pentium IV kategória népszerű ebből a szempontból. Elterjedt a köztudatban, hogy a dobozos procik jobban tuningolhatók, és nem utolsósorban a tartozékként csomagolt gyári Intel borda-ventilátor kombináció is egészen jó. Ami a dobozos procik jobb tuningolhatóságát illeti, ebben inkább nem nyilatkoznék, mert az utóbbi időben ért már sok kellemetlen meglepetés dobozos példányokkal, és nagyon kellemes meglepetés tálcásokkal. Ami viszont a gyári hűtést illeti, én jónak tartom. Tudni kell, hogy a hűtőborda aljára ragasztott fekete anyagot óvatosan le kell szedni, acetonmentes körömlakklemosóval az egész felületet le kell mosni, és a már megszokott fehér szilikonpasztát kell alkalmazni. De ez nem minden. Ezekkel a hűtőkkel az a tapasztalat, hogy alapórajelen és kisebb tuning során még megfelelnek, de erősebb, feszültségemeléssel összekötött tuning esetében már nem jók. Tudni kell azt is, hogy az Intel más méretű hűtőegységet ad az 1,6–1,8 GHz-es procikhoz, és mást a 2 GHz-es és e felettiekhez. A magasabb névleges órajelű processzorokhoz tartozó hűtések nagyobb méretű, más kialakítású bordát és erősebb ventilátort tartalmaznak. Az Intel hűtők általános jellemzője az, hogy nagyon csendesek. Ez az alacsony fordulatszámú ventilátor alkalmazásának a következménye, az alacsony fordulatszám miatt viszont a hűtés nem eléggé hatékony. Van azonban egy nem dokumentált lehetőség ezekben a hűtőkben. Ezt fogjuk kihasználni. Minden egyes ventilátorban található egy kis hőellenállás, amelynek az lenne a szerepe, hogy a processzor erősebb melegedésekor magasabbra állítsa a ventilátor fordulatszámát. Ez az eset azonban soha nem következik be, mert ez a kis hőellenállás a ventilátor belsejében található áramköri lapon helyezkedik el. Vagyis mire a meleg ide eljut, addigra az egészet megette a fene, a proci leszabályozza saját magát. Nagyon szerencsétlenül sikerült ezt az alkatrészt elhelyezni, de hát azért vagyunk, hogy ezt a kis születési hibát gyorsan kijavítsuk. A műtéthez nem kell más, mint kettő darab nagyon jó szem, vagy nagyító, egy hegyes forrasztópáka, meg egy darab vékony drót. Ja, meg forrasztóón is kell még. Az ügymenet a következő: szedjük le a bordáról a műanyag rögzítőszerelvényt, utána pattintsuk ki a ventilátorkeretet. Ha ezzel megvagyunk, hajtsuk fel a szép fényes címkét a ventilátorházon úgy, ahogy a képeken látszik. Meresszük addig a szemünket, ameddig a képeken látható forrasztási pontokat fel nem fedezzük. Ha ez megvan, akkor a páka – forrasztóón – vékony drót kombináció egyidejű alkalmazásával kössük össze a kijelölt pontokat. A kisebbik ventilátoron a beavatkozás könnyebb, a nagyobbikon a pákával be kell kúszni a képen látható pici fehér alkatrész – ez a hőellenállás - csapágy felé eső lábához, ezt kell összekötni a kimenő kábelek közül a feketével. Miután a hely nagyon kicsi, és a kis áramköri lapon igen sok összeforrasztási lehetőség kínálkozik, ügyeljünk arra, hogy csak a megkívánt két pontot kössük össze. Ellenőrizzük le a munkánkat még egyszer – jobb kétszer nézni, mint egyszer sírni –, utána próbaképpen dugjuk fel a ventilátorszerelvényt egy megfelelő alaplapi csatlakozóra. Legnagyobb meglepetésünkre tapasztalni fogjuk, hogy a ventilátor sokkal magasabb fordulatszámon működik jelentősen megnövelve a szállított levegőmennyiséget. Szám szerint ez a fordulatszám-emelkedés eléri az 1000 fordulat/percet. Természetesen ez erősebb hanggal is jár, de a helyzet nem katasztrofális, még aludni is nyugodtan lehet a gép mellett. Ezzel a kis beavatkozással elértük, hogy gyári hűtésünk még erősebb tuning után is megfelelő lesz. Mi is az a megfelelő? Egy régebbi, Willamette magos processzor teljes terhelés mellett nem lehet melegebb 65–70 foknál, az újabb, Northwood magos procik pedig az 58–62 foknál. Hangsúlyozom, az ennél magasabb hőmérséklet sem károsítja a processzort, de ezek az egészséges értékek. Sokszor előfordul – nem gyári hűtés használatakor –, hogy a borda nem fekszik fel rendesen a processzoron, ettől aztán a hőmérséklet gyorsan felszalad, a tulajdonos azonnal eldob kaszát-kapát-kalapácsot, és forróra tárcsázza a telefont, hogy mi lehet a baj? A baj oka az, hogy a hűtő felfogatására szolgáló keretet az alaplaphoz rögzítő 4 db kis műanyag-baba feje nagyon kiáll, és a hűtőborda a processzor helyett ezekre ül fel. Nyomjuk le ezeket a lehető legmélyebbre. A gyári hűtés használatakor ezzel nem kell foglalkozni, ugyanis a hűtőborda olyan kialakítású, hogy ez a veszély nem áll fenn. Még egy pillanatra visszatérve a fenti átalakításra: ínyencek a megfelelő pontokra forraszthatnak egy-egy szál hosszú huzalt, erre egy kapcsolót szerelve tetszés szerint lassíthatják, vagy gyorsíthatják a ventilátort. A fordulatszám bekapcsolva gyorsabb, kikapcsolva lassabb lesz. Ugye mondanom sem kell, hogy a fenti átalakítást mindenki kizárólag saját felelősségére csinálja, az okozott károkért felelősséget nem vállalunk.



A kétfajta ventilátor-szerelvény, a kisebbik az 1,6–1,8, a nagyobbik a 2 és nagyobb procikhoz tartozik.



A kisebbik ventilátortípus módosítása.



A nagyobbik ventilátortípus módosítása

Most pedig, hogy végre rendesen pörög a ventilátorunk, a jól végzett munka után nézzünk valami jó kis DivX-es filmet. Micsoda? Hogy már nem fér fel több film a winchesterre?? Ezen a lehetetlen helyzeten azonnal változtatni kell. Viszonylag olcsón hozzá lehet már jutni 80 GB-os winchesterhez, és egy ekkora háttértárra azért jó sok minden elfér. Hogy micsoda? Régebbi az alaplapod, és nem tudod, támogat-e ekkora ménkű nagy winchestert?? Akkor itt egy táblázat, amelynek a régebbi Abit alaplapok tulajdonosai fognak igazán örülni. Alaplap típusa, a bioszverzió száma és a 80 GB-os winchester támogatása. A zöld pipa természetesen igent jelent…

A többi, régebbinek mondható alaplap általában legfeljebb 32 GB-os winchestert támogat, de előfordul, hogy mennek a 40 gigások is. Vásárlás előtt mindenesetre tanácsos egy, a megvásárolandóval azonos ka-

FÓRUM

pacitású winchestert csak rövid próba erejéig kölcsönkérni. Ha a biosz felismeri, akkor hurrá. Ha nem, akkor még mindig van megoldás. Ez pedig az Ontrack cég DiskManager nevezetű programja. Ezzel a zseniális és nagyon régen piacon levő, ám állandóan frissülő programmal szinte minden winchestert szinte minden gépbe bele lehet bülbétázni. Gyengébbek kedvé-

Alaplap	Biosz	80 Gb
BE6 II V1.2	UJ	✓
BE6 II V2.0	VI	✓
BF6	UH	✓
BH6 V1.1	SP	✓
BX133-RAID	XK	✓
SA6	WJ	✓
KT7 / KT7-RAID	WW	✓
KT7A / KT7A-RAID	WW	✓
SE6	VK	✓
SH6	VW	✓
SL6	SX	✓
VA6	UU	✓
VH6	XJ	✓
VL6	UP	✓
VT6X4	TG	✓
WB6	WX	✓

ért: bülbétázni = buherálni, taknyolni, applikálni, hegeszteni, drótozni, gányolni, machinálni. Saját fejlesztés! Mármint a szó. Amennyiben a régebbi alaplap biosza nem ismeri fel az új winchestert, a DiskManager használatával minden kifogástalanul működik majd. Egy hátránya azért van a dolognak: az adott winchester csak az adott gépben fog bootolni. A programmal partícionálhatjuk és formázhatjuk is a merevlemezt. Dos-bootlemezre másolva kell a programot indítani, és onnantól kezdve a világon mindent megcsinál. Maxtor tulajok innen tölthetik le: www.maxtor.com/en/support/downloads/maxblast_plus_ii.htm, neve MaxBlast Plus II.

Az IBM-esek meg innen: www.storage.ibm.com/hdd/support/download.htm, a Disk Manager 2000-et kell választani.

A www.seagate.com/support/disc/drivers/discwiz.html a Seagate-rajongóké, neve DiscWizard.

Mindhárom program az Ontrack DiskManageren alapul. Ha valami csoda folytán hozzá tudtok jutni az eredeti programhoz, az se nagy baj.

Miután eljött az év vége, talán érdemes áttekinteni, melyek voltak a 2002-es év legjobb hardverei (szerintem). A mérlegelés szempontja leges-legelsősorban a tuningolhatóság, a kiváló minőség és a megbízhatóság. A lista nem teljes, a jövő hónapban folytatjuk!

PROCESSZOROK. Intel CeleronT 1000–1100 MHz, mert igen nagy százalékban mennek 1333 MHz-en, ami az egész rendszer szempontjából nagyon előnyös gyorsulást eredményez.

Intel Pentium 4 Celeron 2 GHz – hasonlóképpen szép teljesítményt nyújt 2666 MHz-en, elfogadható ár mellett.

Intel Pentium 4 1.6A – az év igazi slágere. Gátlástalan emberek 2,9 GHz-en is hajtják ezeket a szerencsétlen processzorokat.

ALAPLAPOK. Intel 815: Asus TUSL2-C, vele fej-fej mellett Abit ST-6. A Tualatin magos processzorok kategóriájának két legjobb alaplapja. Az ST-6 az elején kicsit lemaradt, de a legutolsó biosszal igen stabil, jó alaplap lett belőle.

Intel 845: Abit BD7-II. Ár/teljesítményben, stabilitásban, szolgáltatásban kiváló alaplap, főleg, hogy a legutolsó biosszal – ha nem hivatalosan is – támogatja a 333-as DDR memóriákat.

Intel 850: Abit TH7-II. A sokat emlegetett 26-os kóddal kijelzett hiba korrigálása után kiváló alaplap, ugyanazokkal a tuninglehetőségekkel, mint az Abit BD7-II. Ár/teljesítményben nagyszerű, bizony kár, hogy az Abit befejezte a gyártását. Nézelődtem, mi lenne a megfelelő utód. Nem volt könnyű dolog, nem is találtam megfelelő alaplapot, amelyik a TH7-II-t pótolni tudná. Valamit mégis találnom kellett, így az Asus P4T533-C-re esett a választásom annak ellenére, hogy tuningban az Abittal egy lapon emlegetni sem lehet. Nincs fix AGP/PCI beállítás, az órajel csak 2-3 MHz-enként emelhető, bioszból csak 150 MHz-ig megy, az alaplapi kapcsolókkal beállítható maximum a 156 MHz. Viszont a 850E chipsetnek köszönhetően támogatja az 16 bites, 1066-os Rambusz memóriákat és az 1008-as biosszal a hyperthreadinget is. Ebbe az alaplapba komoly tuningcéllal kizárólag csak 400 MHz-es procikat szabad venni, és imádkozni kell, hogy menjenek minimum 133 MHz-en. Ha ez a feltétel teljesül, akkor rendkívül gyors, és betonstabil gép birtokosai leszünk.

VIDEOVEZÉRLŐK. Abit Siluro GeForce 3 Ti 200 és Abit Siluro GeForce 4 Ti 4200 – Ár/teljesítményben, a hűtés minőségében, és nem utolsósorban szolgáltatásokban – TV-out, kiviteltől függően in/out, DVI-kimenet – valamint tuningolhatóságban nagyon jó kártyák. Könnyen megközelíthető velük a jóval drágább Ti 500, illetve a Ti4600 teljesítménye.

PROCESSZORHŰTÉSEK. GlobalWin WBK 68 a Celeron, PentiumIII, illetve CeleronT processzorokhoz. CoolerMaster Fujiyama a Pentium 4, illetve Pentium 4 Celeron processzorokhoz, ez a teljesen hangtalan, de sokkal költségesebb megoldás.

Spire EasyStream szintén a Pentium 4 család processzoraihoz, ez pedig a jóval olcsóbb, de igen hatékony megoldás.

WINCHESTEREK. Az idei év nagy nyertese a Maxtor a D740X sorozattal. Gyors, halk, megbízható. Kell ennél több?

DVD-MEGHAJTÓK. Toshiba SD-M1612. Szinte versenytárs nélkül nyeri a kategóriát. A Pioneer meghajtók már nem az igaziak, árkülönbség alig van, akkor meg... Az LG meghajtókat kerüljétek, mint ördög a tömjénfüstöt, a többrétegű DVD lemezeket vagy kínlódva, vagy sehogy nem játsszák le.

CD ÍRÓK/ÚJRAÍRÓK:
Plextor 40x12x40. Kevés dologról lehet elmondani napjainkban, hogy "igen, ez a legjobb". A Plextorról el lehet... Olcsóbban a Teacot tudom ajánlani, annak ellenére, hogy egy csomó íróprogram frissítés nélkül nem ismeri.

MEMÓRIÁK:
Itt aztán van ám nagy összevisszaság. Választék van, igazán jó memória meg alig. Rambuszban a normál árkategóriában a Samsung a nyertes, DDR-ben meg fej-fej mellett a Samsung, az Infineon és a Winbond chipes memóriák váltak be nekem a legjobban.

A házakra, tápokra külön nem térek ki, ezekből millióféle kapható. Ha veszünk, ne sajnáljuk azt az egy-két ezrest, vegyünk 400 W-os táppal házat, a több mindig jobb. Ha mégis ajánlanom kell, akkor a Mercury házak/tápok nekem beváltak. Aki anyagilag jobban van eleresztve, úgyis Chieftec, vagy Lian-Li házat vesz, belevaló, szintén kiváló minőségű táppal.

Mit hoz a jövő? Hozza az Intel Granite Bay kétcsatornás DDR chipsetet, hozza az Nvidia NV30-at, hozza a hyperthreadinges Pentium 4 processzorokat.

De hogy ne mindig csak azokkal a nyomorult gépekkel foglalkozzunk: hozzon a Mikulás mindenkinek kellemes Karácsonyt, jó egészséget és boldog Újesztendőt. ■ OLDMAN

Baráti pusszantás mindenkinek. Mit szóltok, megint szebbek lettünk egy évvel. Van, aki okosabb is állítólag, ezt nem tudhatom. Mindenesetre ismét eljött az ideje a nagy, felesleges bevásárlásoknak, milliónyi fenyőfa feldíszítésének, a szaloncukor-zabálásnak, meg a nagy buliknak. Nem is nagyon tartanálak fel titeket bokros teendőitekben, csak még van itt ez a két oldal, amelyet mindenképp át kell nyújtanom nektek mindenféle jókívánságaim közepette, melyek az újévet és úgy általában mindenfélét érintenek, amit csak szeretnétek. Majd kicsit később még elérzékenyülök, nem is kell túl sokáig várnotok, csak még előbb beépítek ide pár levélkét, bepötyögök pár fölösleges mondatot, és már készíthetitek is a zsebkendőt. Leegyszerűsítve úgy is mondhatnám, hogy kezdődik a levrov ünnepi különkiadása, mely ugyan semmiben sem fog különbözni a többitől, még csak nem is különkiadás, de legalább levrovnak levrov lesz. Ha minden jól megy, legalábbis.

KARAKTERLAP.
Brazil the Level 6 Beast
Strength: 18/54
Constitution: 18
Intelligence: 1
Weight: 86 kg
Charisma: -200
Special Abilities: Summon Lily, Kill Törd.
Leadership: 2
Complete Scenarios: 0
Damage: 1d1+0
Armor Class: -2 (AD&D 2)
Active Spell: Quit Game
!!!Error!!! Level Drained, Brazil Summons Lily.
Lily casts Protection from Undead Korr.
Brazil The Level 5 Beast: Death
DM is Happy :) ■ FARKAS BALAZS

Pfff, mi lesz ebből, ha már itt az elején behalok, és még szintet is vesztek. Kellene keresnem itt valami nagy tudású papot, aki nagy jósággal nyomna rám egy fullos kis resurrection spellt, és ha már úgy is itt van, dismisselné ezt a Korr-t, akiről most már legalább tudom, miért volt nekem annyira furcsa eddig. Habár, még előnyöm is lehet undeadségéből kifolyólag, lévén érintése hideg, így ha kezébe adom a söröcskét, hamar lehűl. *(Hát ezt nagyon rosszul gondolod – a korr.)* Nem, mégse jó, ha sört kap a kezébe, azonnal felszívja. *(Na, ezt már jobban sejtetted – a korr.)* Inkább akkor már dismiss Korr please valaki.

VÉGIGJÁTSZÁSOK. Üdv Brazil! A szeptemberi újságban megjelent „Hárd-kór“ c. levél alapján támadt egy észrevételem. Bár a levélíró enyhén - khm. - „furcsa“ stílusban írt, abban azonban szerintem igaza van, hogy a gyakran 10-11 oldalasra megnövő végigjátszások elég sok helyet elfoglalnak az újságból, és általában csak az olvassa el, aki játszik a játékkal. Szerintem a végigjátszásokat inkább rögtön a CD-re kéne felrakni, nem csak 1-2 hónap múlva, hisz nem foglalnak túl sok helyet (képek nélkül, persze), de az újságból 10-12 oldal (több végigjátszás esetén még több - pl. NwN és Syberia, vagy GTA 3 és Warcraft 3) elég sok. (...)
Üdvözlet: Leon121 ■ GULYÁS ZOLTÁN

Általában véve elmondható, hogy nem vagyunk hívei a leírások egy részének CD-mellékletre pakolásának, de valóban van igazság abban, amit írsz. Nem lehetetlen, hogy a jövőben többször fogunk ezzel a módszerrel élni. A múltkori számban pl. Bird kollégánk, aki amúgy egy idióta, jegyzem meg mellékesen, hiszen nem tud egy kisregénynél rövidebbet írni, ha bedurran az agya, no, de ez nem tartozik szorosan a témához, szóval a múltkor ugyebár a Divine Divinity egy része került át a CD mellékletre pusztán csak azért, mert nem lehetett vele tele az egész újság. Nem mondom, hogy rendszer lesz belőle, én személy szerint úgy gondolom, nagyobb segítség, ha egyből az orrod előtt van a cikk, ha elakadnál, no, de valóban nem lehet 25 oldalas egy végigjátszás. Igyekszünk majd figyelni ilyenekre a közeljövőben, én meg olyat csapok a Bird kezére, ha túl sokat ír, hogy ihaj. Csak az a baj, hogy nem ő az egyetlen, akinek szóf*sása van. Ehh, másból sem fog állni a napom csak kézre csapkodásokból. *<Ne merészeld! Viszed innen a kezed! Lily>*

MINI GRAB ROVAT. Cső Braz!! A kompakt diszk tényleg a diszkréten terem??? Üdv.: ■ KRISTÓF
<óriási sóhajtás>

KÖNYV. HelloHi, Brazil mester! Nem tudtam mit csinálni, gondoltam, írok neked (értelmes ember úgyis csak akkor ír hülyeséget, ha nincs jobb dolga). Lenne egy javaslatom. Úgyis mindig nyavalyogsz, hogy milyen hosszú levrovot kell írnod (ami szerintem kapitális baromság, lévén a fele levél, a másik fele meg úgyis jön magától, de mindegy), úgyhogy mivel a Külvilág könyvajánló része be van szorítva 1 oldalra, átadhatnál a te két oldaladból egy felet mondjuk.

Amit írtál, abban a formában valóban igaz, hogy nekem ennek a két oldalnak csak a felét kell becsápolnom, ám mégis, amit hozzáírok, az pont annyi, illetve több, mint két oldal cikk, és hát nekem ugye már elvileg fél oldal is komoly megerőltetés, mint azt mindenki tudja jól, lustaságom még messze földön is legendák sokaságának forrása. Mégis, némileg ellentmondásképpen, engem leginkább a Törd. (áldassék az ő neve) szokott ba... akarom mondani piszkálni azért, mert túl sok karakterből áll a végeredmény, és nehéz ezt két oldalra megfelelő minőségben, olvasható karakterérettel bepasszírozni. Van neki ebben igazsága, meg is ígértem már neki, hogy némileg lerövidítem a levrovot, sajnos még nem sikerült olyan szinten, hogy pici kis édibébi Törd.-öm boldog legyen, valahogy mindig túlcsúszok a megállapodott karakterszámon. *(Bugyibuci ez így van! - a törd.)* Már csak azért is soványabbra kellene méreteznem, mert így nem tud ez az áldott jó Törd. bele irkafirkálni, pedig ezt én igazán kértem tőle már párszor finoman, és tényleg nem ütöttem nagyot a fejére. Szóval visszatérve a kiinduló gondolatmenethez, igazán az a baj, hogy ha egyszer elkezdem, akkor már nem nagyon tudom abbahagyni úgy, hogy ne gyártsak legalább olyan hosszú levrovot, mint amekkorát az úri közönségem megszokott. No, majd a többi agybajossal együtt elmegyünk orvoshoz, és felíratunk kollektívan valami hatásos fogalmazásgátlót.

Most lehet kövezni, levrov rajongók. De azt azért megjegyezném, hogy nagyon jó dolog az a kis könyvajánló, mert a szegény kollégistának ugye be kell osztania a pénzét, aztán a könyv meg drága, de olvasni kell. Úgyhogy jó tájékozódni a friss irodalomról. Na, csak ezért tettem ezt a javaslatot. Egyébiránt lenne még egy kérdésem is: te pénzt kapsz azért, hogy ezt a két oldalt csinálod? Mert ha igen, akkor megtaníthatnál rá, hogyan szerezzek valami hasonló munkát :). ■ ZSÍROSKENYÉR

Sajnos valóban igen magas a könyvek ára, különösképpen egyetemi olvasók pénztárcájához viszonyítva. Ezen segíteni nem tudunk, legfeljebb valóban könyvajánlóval és ismertetőkkel. Továbbá bátorkodom megjegyezni, hogy a könyvtár intézménye a mai napig nem halt ki, látogatása melegen javasolt. Mert hát olvasni tényleg kell, vagy legalábbis kellene, sajnos nagyon sokszor hallom, tapasztalom, hogy ezt a foglalatosságot sokan nem művelik. Nem tudnám már megmondani, hol voltam véletlen fültanúja egy beszélgetésnek, amelyben (nyilvánvalóan véletlenül) szóba került a könyv, mire a társaság egyik tagja „ugyan már, én nem olvasok“ szavakkal és a társaság egyetértésével rövidre zárta a témát, és folytatták valami aktuális, trendi (nem tudom eléggé elmondani, mennyire gyűlölöm ezt a szót, de itt most a hangulat visszaadása érdekében alkalmaznom kell!) témával. Nem is írtam volna ezt most, ha egyedi dologról lenne szó, de úgy tűnik, egyre kevesebben (köztük kirívóan magas arányban a fiatal korosztályt beleértve) olvasnak. Nem baj, végül is a tücitüci, a valóságsók, a dídzsékultúra meg hasonszőrű társaik tökéletesen ellátja a szerepét, és új kultúrát teremtve építi a jövő gyönyörű társadalmát. Nem akartam ezzel senkit sem megbántani, a példaképpen említett dolgokkal sincs baj feltétlenül, csak azzal, ahogyan együttesen látva ezeket kirajzolódik az összkép. Na, lapozzunk, kezdek félrebeszélni...

EGY PÉLDA AZOK KÖZÜL LEVÉLKÉK KÖZÜL, MELYEKTŐL OLY JÓ KEDVEM SZOKOTT TÁMADNI. Szevasz, te f*sz!!! Mi a helyzet??? Írj!!!
■ SZ. DÁVID
<óriási sóhajtás>

MINIÉRTÉKELÉS, VAGY LEGALÁBBIS OLYASMI.
Előző gururól:
- Talán nem volt olyan jó a Haegemonia egyik készítőjének kiadni az értékelést, de mivel a cikk jó volt, nincs baj.

Nem véletlenül az írta a cikket, aki írta. Ha másról sem szólt volna, mint hogy húdejóveddmegöcsém, ezalegjobbveddmegöcsém, mindenmásszarezmegjóveddmegöcsém, akkor a cikk nem jelent volna meg.

- Szerintem Sasa Q3 rajongó, úgyhogy valaki másnak kellett volna írnia az UT2003 cikket.

Szerintem is Q3 fan, de ettől, vagy talán pont ezért meg tud ítélni egy másik hasonló, akár trónkövetelő játékot rendesen. Sőt, nem csak a Sasa Q3 fan, van itt nálunk még egy pár fanatikus, de nem azért szeretnek a fiúk itt valamit, mert Q-nak hívják, hanem azért, mert jó. Közülük még senki sem szólt be soha még egy programra csak azért, mert nem Q-val kezdődött a neve. Kejne pánik fiatalok. :)

- Mostanában vettem észre, hogy egyre több a képaláírás. Kérdésem: Ezek egy-egy cikkíró vagy rovat esetén jelennek-e meg, vagy pedig az egész újság 576 típusú lesz ezen a téren?

Hm, fogós kérdés. Egészen pontosan azt tudnám rá mondani, hogy pont fogalmam sincs, hol és miért jelennek meg a képaláírások. Egyrészt vélhetően kicsit random, másrészt oda kerül ilyen, ahova a cikk írója szán ilyet, van mit odaírni, és nem szükségszerűen rak mindenhova, csak azért, hogy legyen. Egyébként, mint ebből egyértelműen kitűnik, nem tervezzük a képaláírások bevezetését mindenhova.

-A kedvenc játékodnál mi az az 5*?

Őszintén megmondva fogalmam sincs, hogy mennyi csillag volt odarakva, de ha azt mondod, öt, akkor biztos annyi. Érdekes, kérdeztétek egy páran már mindenféle messzemenő következtetést levonva a csillagok számából, pedig mindössze annyi történt,

hogy írtam oda pár csillagot, ezek szerint pont ötöt. Íme, ez is példa arra, hogyan keletkezik egy-egy új rejtélyes és megmagyarázhatatlan X akta... :) A feltett kérdésre nem válaszolnék most így direktben, számítógépes viszonylatban nem tudok egyértelműen nyilatkozni, egyéb viszonylatban viszont a válasz alapján nagyon könnyen átsorolná valami nagy tudású főpuffancs a levrovot a 18 éven felüli kategóriába... ;)
- A névváltoztatásról csak annyit, hogy nem mindegy, hogy milyen a borító? A tartalom ugyanaz. (Bár kell egy kis idő, mire az emberek nem Gurut mondanak Gamer helyett). ■ COWCOW

A tartalom sem feltétlenül ugyanaz. Legalábbis, ha és amennyiben a tervezett változtatások életbe lépnek, akkor lesz egy kis felfrissülés. De erről nem mondhatok semmit. (Ugyanis arról van szó, hogy új, nagyobb hűtőt tervezünk ide a Törd-del, amelyben több sör férne el, miáltal jobban felfrissülünk, de ezt nem szabad elmondanom, mert a végén még valaki beleszól, psszt.) *(Zsugabubus imádlak! - a törd.)*

POSTALÁDA. Szólj a Lilynek, hogy ellenőrizze a postaládáját, mert küldtem neki! ■ BÍRÓ BENJÁMIN

Szóltam neki, de nem találta, aztán kerestük együtt is, de nem találtuk. Úgy tűnik, valaki lenyúlta, mert sehol sem találtuk meg a postaládát, amelyet küldtél.

KÖNYÖRGÉSETEK MEGHALLGATTATOTT: JÖJJÖN EGY KIS VERS... Szia Brazil! Király a lap... stb., stb. Írtam egy verset neked. Remélem, tetszik. Továbbra is jó munkát nektek! Csá! ■ NORBEE

Tetszik. Nem azért, mert rólam szól, de tetszik. Persze nem raktam volna be, ha a Korr, a Törd vagy akárki más lenne az, akiről szól. Persze természetesen nem akarok senkit sem befolyásolni az irányban, hogy mit és hogyan kell írni, ha jók akartok nálam lenni, csak úgy megjegyeztem. <gonosz vigyor> Igaz, a vers eredetije nem fest túl jó képet arról, akiről szól, ez itt nyilvánvalóan másképp van, nem beszélve arról, hogy hát lehet rólam rosszat írni? Hát lehet? Törd, NE merj ideírni semmit. Korrnak is szól... Most pedig következzen, aminek következnie kell, íme a mű.

Brazil király, magyar király
léptet fakó lován,
a szerkesztőségben csend, amerre ment,
és néma tartomány.

Van-e ott játék, és grafikája jó?
Poligonszáma jó kövér?
Használt-e a sok fejlesztés,
az izzadságos vér?

S a nép, az istenadta nép
oly boldog-e rajt?
Mint a Warcraft, s mint a Neverwinter Nights
Melyeket a 99 % hajt?

Braz! Valóban koronád legszebb
gyémántja a levrov?
Levelet, rajongót s mit olvasni jó,
legszebbeket benne lelsz?

S a nép, a levrovimádó nép
könyörög neked Braz!
Könyörög, hogy legyen a levrov 4 oldal
de legalább hat.

<kussol> - a törd.>

E HAVI BÖLCSESSÉG. Üdv! „Ha 3 madár lennék, látnám magam felülről, ahogy magam után repülök..:-) „ Coool a levrov! ■ GERGŐ

KÉT KÉRDÉS, HABÁR NEM LÉTKÉRDÉS.

(na, ez milyen rossz volt :)) *(Nagyon – a korr.)*

Hello Big Brazil Brother! 2, azaz kettő db kérdésem van 1: Hova kell küldeni a saját magunk által csinált cuccokat? (cím) 2: Hova tűnt (Damon Hill:) a Törd és a Korr? Eme rejtélyekre szeretnék válasz(oka)t kapni. Ser&Gumizukker ■ C-17

1. Az attól függ, milyen cuccokról van szó. Tételezzük fel, számítógépes programról van szó, és azt meg akarod jelentetni, teszem azt, a Gamer Magazinban. Akkor azt a Krisztyűvel kell egyeztetned (email: chris@ipma.hu, telefon nem jut eszembe, de az impresszumban le van írva, és most nincs kedvem előbányászni valahonnan egy Gamert), legalább olyan szinten, hogy felkerülhet-e a cucc. Na most amennyiben nem ilyesfajta szándékkal készített számítógépes programról van szó, akkor a címzett általad akár szabadon választott is lehet, légy kreatív. Arra azonban felhívnám figyelmed, hogy nem illik házilag készített nukleáris bombát küldeni senkinek, főképp így ünnepek táján nem. *<Ha esetleg (próba)cikket írtál, azt nekem küldd. - Lily> (A házisört nekem küld!!! - a törd.)*

2. Rossz hírem van. Nem tűntek el.

RÉGI GÉPEK VÉDELMÉBEN. Szasz Brazil! A sör és a gumicukor legyen veled! A 2002/09-es levrovban a „Funny Monkey" B. G, lefikázta a gyengébb gépeket. Szerintem a P4-esek sem tudnak többet. Ennyi. ■ MAGIC

Hát, nem tudom. Még sosem hasonlítottam össze, hogy egy P4 vagy említett BG kolléga tud-e többet. Azért bízom benne, hogy az emberi találékonyság még mindig többet ér, és legalább, ha másban nem is, de fikázásban sokkal jobbak vagyunk bármelyik P4-nél. Egyetértek veled.

DOOM III. Kedves MINDENKI!!! Én nem tom, hogy vagytok vele, de nekem nem igazán tetszik ez a Doom III. Ahogy elnézem ezeket a képeket, nem igazán látom, hogy pl. a professzor élő vagy élőhalott, vagy ugyanez a helyzet a katonával. Olyan szürke és élettelen a bőre és a teste. Na, mindegy. Ez az én véleményem. Ez nem Szentírás. Egyébként a GAMER velünk van!!!! Tudom!!! Nagyon Szeretlek Titeket!!! Ti vagytok a legjobbak. Éljenek a csajok!!! ■ ZSOX2

Talán kicsit korai még a Doom III-mal kapcsolatban bármiféle komolyabb véleményt alkotni. Vagy legalábbis ezt tenni bármely újságban vagy neten megjelent kép kapcsán. Majd amikor meglátjuk a végleges programot egy olyan vason, amelyiken élvezhetően fog működni, véleményem szerint igencsak ki fog ülni a döbbenet az arcunkra. Volt szerencsém látni az id műhelyéből ismeretlen módon kikerült, elhíresült alfás állapotú programot, és bizony mondom én tinéktek, hogy hűha. Fog ez majd neked is tetszeni, függetlenül attól, hogy a prof és a katonák mennyire vannak elzombisodott állapotban, ami a bőrük színe alapján valóban nem egyértelműen megállapítható. Köszönjük a bíztató szavakat, mi is nagyon szeretünk mindenkit. *(Én speciel így ünnepek után már kezdelek utálni megint te tökorrú. :) - a törd.)*

HOPPÁ, AZAZ AZ EREDETI PROGRAM SEM MINDIG KÉJHÖMPÖLY. Szevasz, már megint én zaklatlak! A Morrowindet megvettük eredetiben, hogy működjön hozzá a patch, de mindig hibát talál, és nem működik hozzá. Végül egy másolt változattal sikerült megoldani, de akkor már eleve megírathattam volna. Csak ennyit akartam mondani (írni). ■ NAGY ZOLTÁN

Íme egy nem túl mókás adalék az eredeti szoftver témában. Ebben az esetben egy dolgot lehet tenni, a szoftver hazai forgalmazójánál tudsz reklamálni, teljesen jogosan, hiszen megvetted. Azt nem tudom, hogy ők tudnak-e rajtad segíteni, sajnos egyéb esetekben volt már rá példa, hogy nem törődtek jogos reklamációval, vagy nem tudtak segíteni, már csak azért sem, mert tökéletesen felkészületlének voltak. Félreértések elkerülése végett nem a Morrowind hazai forgalmazójára kívánok utalni ebben az esetben, hanem általánosságban beszélek. Sajnos az itt említett eset bármikor előfordulhat bárkivel, aki eredeti játékot vásárol, már csak abból kifolyólag is, hogy ahány PC, annyiféle. Nem tudok rá mást mondani, mint a nem túl bölcs „ez van" szópárost, de hát tényleg ez van.

Elmondok egy másik történetet. Velünk, egészen pontosan Lilyvel is hasonló eset történt nem túl régen, a The Sims Unleashedet kellett neki tesztelnie. Ugyebár Lilynek, mint Sims fannak megvan eredetiben az összes kiadott Sims; gondolta, akkor sima install, és minden szép meg jó lesz. Szépnek szép is lett, csak jó nem, a program többet el nem indult. Uninstall, install, ugyanaz, öröm nincs. Másnap a forgalmazónál CD csere, hátha az a rossz, innentől kezdve a köztes események nem érdekesek, a végeredmény a lényeg, ismét nem ment a progi. A további próbálkozásokat rövidítés végett kihagynám, ugorjunk... *<A végeredmény. Az én gépemen azóta sem megy, de a lányomén legalább igen, bár őt is időnként kivágja a desktopra. Csak a családjaimat sajnálom, akiket a le- és feltelepítések után elveszítettem jól, ugyanis külön csak a kiegészítőt uninstallálni nem lehet, és nem lehet kérni a családok megtartását sem... Egyelőre várom a patch-et, hátha segít.:(De legalább már itt a The Sims Online béta. :)* (Segítség! Braz) *Az esetre rákérdeztem a Sims topicokban is, érdekes módon másnak nem volt ilyen tapasztalata. A forgalmazó egyébként minden segítséget megadott, csak az én gépem esetében ez nem vezetett eredményre. Lily>*

Ennek ellenére továbbra is azt mondom, hogy aki megteheti, hogy megvegyen egy olyan játékot vagy akármit, amivel nagyon sokat játszik vagy dolgozik, az tegye meg, így tisztességes. Viszont, ha a pénzéért nem azt kapja az ember, amit kellene, igenis addig kell verni az asztalt, ameddig meg nem oldja a gondot, akinek ez a feladata, sőt kötelessége. Úgy gondolom, ez így tisztességes: ha tőlünk elvárják, hogy megvegyük a programokat, akkor mi elvárjuk, hogy rendes munkát kapjunk. Szerencsére az esetek legnagyobb részében nincs is ezzel baj, de időnként egy-két ilyen nem szeretem dolog is bejön a képbe. C'est la zsizny, ahogy a művelt német mondaná spanyol tudását fitogtatva.

Kívánom nektek, hogy a fentebb boncolgatott bajokkal minél kevesebbszer kelljen megküzdenetek, sőt, ha egy mód van rá, akár egyszer sem. Kívánok továbbá mindenkinek nagyon kellemes és békés karácsonyi ünnepeket és nagyon boldog újévet. Használjátok ki az ünnepi kajákat, most itt az igazán jó alkalom, hogy gyorsabban és még nagyobbra hízzatok, legyetek jók, természetesen éljenek a csajok, csókozön. ■ BRAZIL

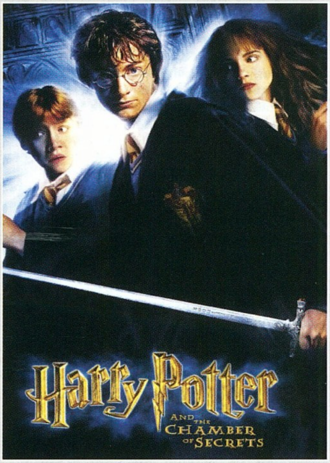
FILM

HARRY POTTER ÉS A TITKOK KAMRÁJA

Szereplők: Daniel Radcliffe, Rupert Grint, Emma Watson, Kenneth Branagh, John Cleese > **Forgatókönyv:** J. K. Rowling regénye alapján Steve Kloves > **Zene:** John Williams > **Rendezte:** Chris Columbus

Ha Karácsony, akkor Harry Potter, ha Harry Potter, akkor elmarad az év legjobban várt filmje... Sebaj, Rowling varázslótanonca az ünnepek legkedvesebb meséje, és mi, „nagyok" vagyunk annyira türelmesek, hogy kihúzzuk januárig, amikor is Peter Jackson Tolkien regényéből életre keltett Gyűrűk Ura trilógiájának második része ismét mozitörténelmet ír! Addig is kicsik és nagyok, irány a mozi, ugyanis decemberben a csoki békák és mindenízű drazsék uralják a vásznat!

Harry Potter nyári vakációja nem a legjobban sikerült. Nem elég, hogy nehezen boldogult túlzottan gondoskodó rokonaival, Petunia nénivel és Vernon bácsival – továbbá nehezen tudott megbirkózni rokonainak a maga varázsos adottságaival kapcsolatos viszolygásával –, még legjobb barátai, Ron Weasley és Hermione Granger is mintha elfeledték volna, ráadásul egyetlen levelére sem válaszoltak. Hirtelen azonban megjelenik szobájában Dobby, a házi manó, és figyelmezteti Harryt, hogy még véletlenül se térjen vissza a Roxfort Boszorkány- és Varázslóképző Szakiskolába. Ám a házi manó féltő próbálkozásai ellenére az eltökélt Harry Ron, valamint egy repülő Ford segítségével kiszabadul a Dursley-ház sivár falai közül, és visszatér a Roxfortba, hogy szembeszálljon a sötét hatalmakkal.



A MÁSODIK MENET. A Harry Potter és a Titkok Kamrája filmváltozatának munkálatai 2001. november 19-én kezdődtek meg a hertfordshire-i Leavesden stúdióban, valamint Anglia különböző tájain; mindössze három nappal a Harry Potter és a Bölcsek Köve című rendkívül sikeres első rész hivatalos bemutatója után, amely mostanra számos bevételi rekordot megdöntött, és minden idők második legjövedelmezőbb produkciójává vált. A film három Oscar- és hét BAFTA-jelölést is begyűjtött, köztük az esztendő legkiemelkedőbb brit mozija kategóriában is.

Sok rendező számára egy nagyjátékfilm elkészítésének utómunkálatai fáradságos és sokat kívánó procedúrát jelentenek, ám Chris Columbusnak 2001 nyarán és őszén még nehezebb feladatokkal kellett szembesülnie: ekkor ugyanis egyidejűleg felügyelte a Harry Potter és a Bölcsek Köve vágási munkálatait, és vágott bele a második rész tervezésébe és előkészületeibe. A készítők az első film forgatása során szerzett tapasztalatainak és az eredeti stáb rutinjának köszönhetően jóval nagyobb lendülettel vették az akadályokat, és még az sem zavarta meg őket, hogy a szenzációs sikerek és a média kiemelt figyelme közepette kellett összpontosítaniuk a feladatra.

A forgatás nehézségei ellenére Columbus és Heyman – a film producere - igyekeztek hűek maradni nagyra törő elképzeléseikhez az első rész és a Titkok Kamrája közötti különbségeket illetően – különös tekintettel a történet felépítésére, a karakterekre és a hangnemre. „A Bölcsek Köve jelentős részét Harry Potter világának reprodukálására szenteltük – jegyzi meg Heyman. – Sok mindent kellett bemutatnunk, beleértve a varázslatokat, a helyszíneket és a szereplőket. A Titkok Kamrájában viszont a történet és a kalandok kellős közepébe vágunk. „A Titkok Kamrája sötétebb és egyben humorosabb, mint elődje, és Harry karakterét új megvilágításba helyezi – állítja Columbus. – Az első rész arról szólt, hogyan fedezi fel Harry, hogy ő valójában varázsló. Szemben a színes és nagystílű figurákkal, akik körbevették, ő mindig kissé passzív volt, és a film utolsó harmadáig nem mutatta meg valódi énjét. A Titkok Kamrájában azonban kezdettől fogva sokkal nagyobb önbizalmat és erőt mutat."

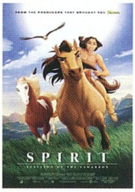
Harry Potter aktívabb egyénisége természetesen nem volt ellenére a címszereplő Daniel Radcliffenek sem: „Az első rész utolsó mondata akár a második kezdete is lehetne – magyarázza a színész, aki kedvenc olvasmányai között tartja számon a Harry Potter és a Titkok Kamrája eredetijét. – Harry azt mondja: „Nem megyek haza, nem szeretnék", mert rájött, hogy az igazi otthona Roxfort. De amikor visszatér az iskolába a második rész elején, felfedezi, hogy ezt az otthonát nagy veszély fenyegeti, és eltökéli magát, hogy megvédi azt.

A KALANDOK FOLYTATÓDNAK. A Harry Potter és a Bölcsek Köve varázslatos, kalandos világát, csakúgy, mint a barátság, a tudás és az önmegismerés témakörét feldolgozó és továbbgondoló Harry Potter és a Titkok Kamrája olyan filmes utazásnak ígérkezik, amelyet a közönség nem fog egyhamar elfelejteni.„Semmiért sem adtam volna ezt az élményt – állítja a produkcióról Daniel Radcliffe. – Fantasztikus volt, és tudom, hogy a személyiségem fejlődését is segítette. Valójában úgy gondolom, mindenki, aki ezeken a filmeken dolgozott, fejlődött, még a felnőttek is. És a baráti kötelékek, melyek köttettek, különösen Emmával és Ruperttel, soha nem szakíthatók majd el."„A Harry Potter és a Titkok Kamrája kissé hangulatosabb, és a kalandos részek is nagyobbak, ijesztőbbek és izgalmasabbak, mint az első részben – összegez Chris Columbus rendező. – A srácok alakításai is ígéretesebbek, egyszóval, akinek az első film tetszett, ezt imádni fogja!"

Úgy legyen, és ha még ez sem lenne elég, akkor jövő Karácsonykor megismerkedhetünk Harry Potter újabb, még lélegzetelállítóbb kalandjaival, a különbség csupán annyi lesz, hogy a rendezői székben immár nem Columbust, hanem Alfonso Cuaront, a zseniális Szép remények rendezőjét köszönthetjük. Aggodalomra tehát semmi ok, a harmadik epizód jó kezekbe került... csak győzzük kivárni. ■ **SASA**

DVD

SZILAJ - A VAD VÖLGY PARIPÁJA



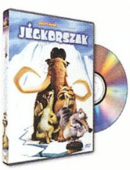
A DreamWorks S.K.G. harmadik egész estés rajzfilmje az év meglepetésmozija, hisz ki gondolta volna, hogy egy klasszikus animációs film képes lesz megremegtetni az az év kasszasikerének hitt Star Wars mozi pozícióját. A szilaj azonban jött, látott, és, még ha kis időre is, de győzött bizonyítva ezzel a „kézzel" rajzolt filmek létjogosultságát.

Szilaj, a vad és fékezhetetlen paripa társainak vezetője, védelmezője.

Egy napon harmonikaszót hoz felé a szél a hegyekből, ő pedig elindul, hogy a hangok eredetének csodájára járjon. A távolban szokatlan fényeket pillant meg, és ez végképp felkelti kíváncsiságát. Szilaj első találkozása az emberekkel azonban drámai fordulatot hoz: elfogják, majd eladják a lovasság katonáinak. A tábor parancsnoka embertelen eszközökkel próbálja betörni a paripát, kinek élete e megpróbáltatásokkal teli napok után újabb fordulatot vesz, ugyanis megismerkedik Kis Patakkal, a fiatal dakota indiánnal, akivel új kalandokat keresve megszöknek a táborból...

Rendező: Kelly Asbury, Lorna Cook **> Szereplők:** rajzfilmhősök **> Hang:** magyar, angol, héber, izlandi (Dolby Digital 5.1) **> Kép:** 16:9 (2.35:1) **> Felirat:** magyar, angol, héber, izlandi, szerb, horvát, szlovén, cseh **> Extrák:** Audiokommentár a filmkészítők közreműködésével; A Szilaj animációja és zenéje; Tanuld meg Te is, hogyan kell rajzolni Szilajt James Baxter segítségével; 4 jelenet sztoriborad változata; A gyerekek 8 kedvenc jelenetének gyors elérése; Cimarron Slam és Mustang Derby mini játék; Előzetesek; Filmográfiák; Készítsd el saját filmedet - vágóstúdió és 12 interaktív játék (DVD-ROM). **> A filmet Magyarországon a UIP Dunafilm hozza forgalomba.**

JÉGKORSZAK



A Jégkorszakot azt hiszem, nem kell bemutatnom egyetlen olvasónknak sem, hiszen az idén meginvitáltunk benneteket Scrat, Sid, Manfréd és Diego kőkorszaki kalandjának premier előtti bemutatójára. A vetítés csakúgy, mint a film kiválóra sikeredett, minek köszönhetően örömmel vettük kezünkbe Chris Wedge meséjének digitális formába öntött verzióját, amely a karácsonyi filmkínálat egyik legjobb választása lehet.

Húszezer évvel ezelőtt, történelem előtti időkben járunk, amikor a Föld meseszép, veszélyekkel teli hely. A bolygó fenséges teremtményei - no és a tunyák meg a kisebbek közül is páran - megindulnak dél felé, hogy elkerüljék a szörnyű fagyhalált.

A kivételek közé tartozik Manfréd, a mamut, aki magányos vándorként rója az utakat, és Sid, a végtelenül lusta lajhár, akit valamilyen érthetetlen okból kifolyólag még saját családja is messze elkerül.

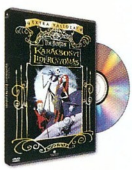
Amikor Sid védelmezőjéül „fogadja" Manfrédot, a mamut mindent elkövet, hogy megszabaduljon újdonsült ismerősétől, ám a fordulat, mely egy elhagyott kisfiú formájában megérkezik, gyökeresen változtatja meg mindkettejük vándorlási szokásait.

Mindezek mellett a kalamajkát kiváltó kardfogú tigris, Diego is csatlakozik a csapathoz - hogy az első adandó alkalommal elragadhassa a csecsemőt, és visszajuttassa azt a tigrisek falkájához.

A mese folyamán Sid, Manfréd és Diego a végtelen, jéggel borított pusztaságban barátokká és a jégkorszak - vagy talán minden idők - legfurcsább társaságává válnak. Ami az időnként felbukkanó Scratet illeti... nos, a patkány és mókus keverékének tűnő őskori lény a fennmaradásért küzdve fáradhatatlanul igyekszik teljesíteni küldetését - nevezetesen elásni a túlélését jelentő istenverte makkot...

Rendező: Carlos Saldanha, Chris Wedge **> Szereplők:** rajzfilmhősök **> Hang:** magyar, lengyel, cseh, héber (Dolby Surround), angol (Dolby Digital 5.1) **> Kép:** 16:9 (1.85:1) **> Felirat:** magyar, angol, cseh, héber, lengyel, horvát **> Extrák:** Bónusz kisfilmek: Scrat elveszett kalandja, 6 kimaradt jelenet, 3 rövid kaland Scrattel; Egy rövid jelenet több nyelven; 6 rövid werkfilm: - Egy figura megalkotása - Az öltöztetés művészete - Az animátorok színészkednek - Az effektek művészete - Megvilágítás és anyagok - Sík képek alkalmazása a térbeli világban; Az Oscar-díjas Nyuszi c. kisfilm Chris Wedge kommentálásával; Előzetesek; Interaktív figura-galériák. **> A filmet Magyarországon az InterCom hozza forgalomba.**

KARÁCSONYI LIDÉRCNYOMÁS

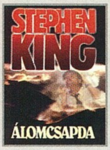


Tim Burton (Az Álmosvölgy legendája, Batman, Ollókezű Edward), a zseniális rendező animációs eszközök segítségével fantasztikus karácsonyi horrorvígjáték-musicalt alkotott, amely - mint a történetben szereplő Zsákember - magával ragadja, és elvarázsolja a nézőt!

Burton sajátságos és egyben briliáns víziója betekintést enged Halloween-város különleges világába, ahol olyan kísérteties alakok kelnek életre, mint Jack, a Csontherceg, a rémváros ura és Sally, a testrészenként összefércelt szépség! Amikor Jack véletlenül megpillantja Karácsonyváros csodálatos birodalmát, elhatározza, hogy e békés tájat átalakítja a Halloween kívánalmainak megfelelően, és ez beláthatatlan következményekkel jár...

Rendező: Henry Selick **> Szereplők:** bábfigurák **> Hang:** angol, francia (Dolby Digital 5.1), francia (DTS) **> Kép:** 16:9 (1.66:1) **> Felirat:** magyar, angol, francia, holland **> Extrák:** Audiokommentár a rendező és a trükkstáb vezetőjének közreműködésével; 3 meg nem valósított jelenet sztoriborad változata; 4 kimaradt jelenet; Így készült a film; A karácsonyi lidércnyomás világa - képek, vázlatrajzok, animációs tesztek a figurákról és a helyszínekről; Sztoriborad-film összehasonlítás; Filmplakátok; Előzetesek; Tim Burton korai filmjei: - Vincent - Frankenweenie **> A filmet Magyarországon az InterCom hozza forgalomba.**

KÖNYV



STEPHEN KING: ÁLOMCSAPDA

Négy régi cimbora kivonult “menetrend szerinti” éves vadászatára Maine vadregényes erdeinek egyikébe. Csakhogy a remélt csend és béke helyett rémálomba illő sztori kellős közepén találták magukat. Mert nem elég, hogy egy fura űrhajóval fura kis szürke idegenek érkeztek, de a hadsereg megint “kissé” túlreagálta a dolgot.
Ennek eredményeként idővel úgy nézett ki, hogy mindenki vadászik mindenkire, csak éppen senki nem tudja pontosan, ki is az igazi ellenség. Mert ugyebár vannak, akik küldetést teljesítenek, vannak, akik rögeszméjük foglyai, és vannak olyanok, akik egyszerűen csak szeretnék élve megúszni az egészet.
De vajon ki marad valójában az álomcsapda foglya?

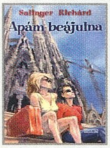
Európa Könyvkiadó (2002)



DAN SIMMONS: HYPERION BUKÁSA I-II.

Zarándokaink megérkeznek a Fájdalom völgyébe, hogy személyesen találkozzanak Shrike-kal. Az istenként tisztelt teremtmény az Időkriptákban tanyázik – ezekben a fura, a jövőből a múltba tartó építményekben –, és a hozzá érkezők közül egynek teljesíti a kívánságát, míg a többieket lemészárolja. Vajon ezúttal is így lesz?
Eközben a Hyperion bolygó körül heves űrcsata dúl a GÁRDA Flotta és a Kitaszított Raj között. A tét nem kevesebb, mint az emberiség jövője. A történetet színesíti az újraalkotott költő (Keats) beszámolója, akit ismeretlen céllal alkottak meg az MI-k. Hogy mindez hogyan függ össze? Nyugalom, a két kötetből minden kiderül.

Cherubion Könyvkiadó (2002)



SALINGER RICHÁRD: APÁM BEÁJULNA

Vannak az ember életében nem egyszerű esetek. Például amikor egy szál ruhában, zsebében az útlevelével elindul a Balatonról akárhová. Mindezt egy szinte vadidegen lánnyal, nagyjából 17 és fél évesen, a szülei tudta nélkül.
Szarka és Barbi cirka 2 millió forint értékű dollárral érkezett Izraelbe, amit Barbi egy laza mozdulattal hazaküldött a nagyanyjának mondván, ha kaland, hát legyen kaland. Így aztán dolgoztak, éltek, dolgoztak... aztán elutaztak Barcelonába. Tengtek-lengtek néhány napig, aztán továbbálltak Rómába, ahol lézengtek és “dolgoztak” egy kicsit, majd hazajöttek... és soha többet nem találkoztak.
És hogy mindezt miért? Mert miért ne.

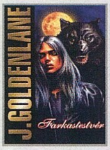
Ulpius-ház Könyvkiadó (2002)



DARREN SHAN: A HALÁL PRÓBÁI

A vámpír félvámpír inasa, Darren szeretné bebizonyítani, hogy méltó a vámpírságra (és egyben meg akarja védeni mestere becsületét is), ezért vállalja az Avatási Próbákat. Ha sikerrel jár, vámpírrá válik, ha nem, megölik (bár erről természetesen elfelejtették időben tájékoztatni).
Az életveszélyes próbák során kell bebizonyítania elszántságát, erejét, ügyességét és kitartását. Nem könnyű a helyzete, pedig még szerencséje is van, hiszen korára és termetére való tekintettel csupán tizenhét feladatból kell kihúznia azt az ötöt, amelyet teljesítenie kell.
Miközben ő igyekszik életben maradni, a Vámpírok Hegyének sötét mélyén kezdetét veszi az Élveholtak Fesztiválja...

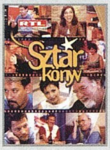
Móra Könyvkiadó (2002)



J. GOLDENLANE: FARKASTESTVÉR

“Én farkasok testvére vagyok...” – kezdi élete történetét a női főszereplő. Persze az utolsó oldal utolsó mondatában. Hogy akkor miről szól a könyv? Hát, egy vérfarkas-ikerpárról, múltjukról, családjukról, mindennapi életükről, kalandjaikról és vadászataikról.
Christina és Christian nem mindennapian ön- és közveszélyes figurák. A Hold ajándékának köszönhetően nincsenek számukra lehetetlen feladatok. Nem gond nekik, ha elgázolják, lelövik, megkéselik, megverik, szakadékba dobják, vagy éppenséggel megmérgezik őket – hiszen regenerálódnak.
Bár, ha ezüsttel találkoznak, kissé elbizonytalanodnak. Mint ahogy a gyengéd érzelmekkel szemben sem igazán immúnisak.

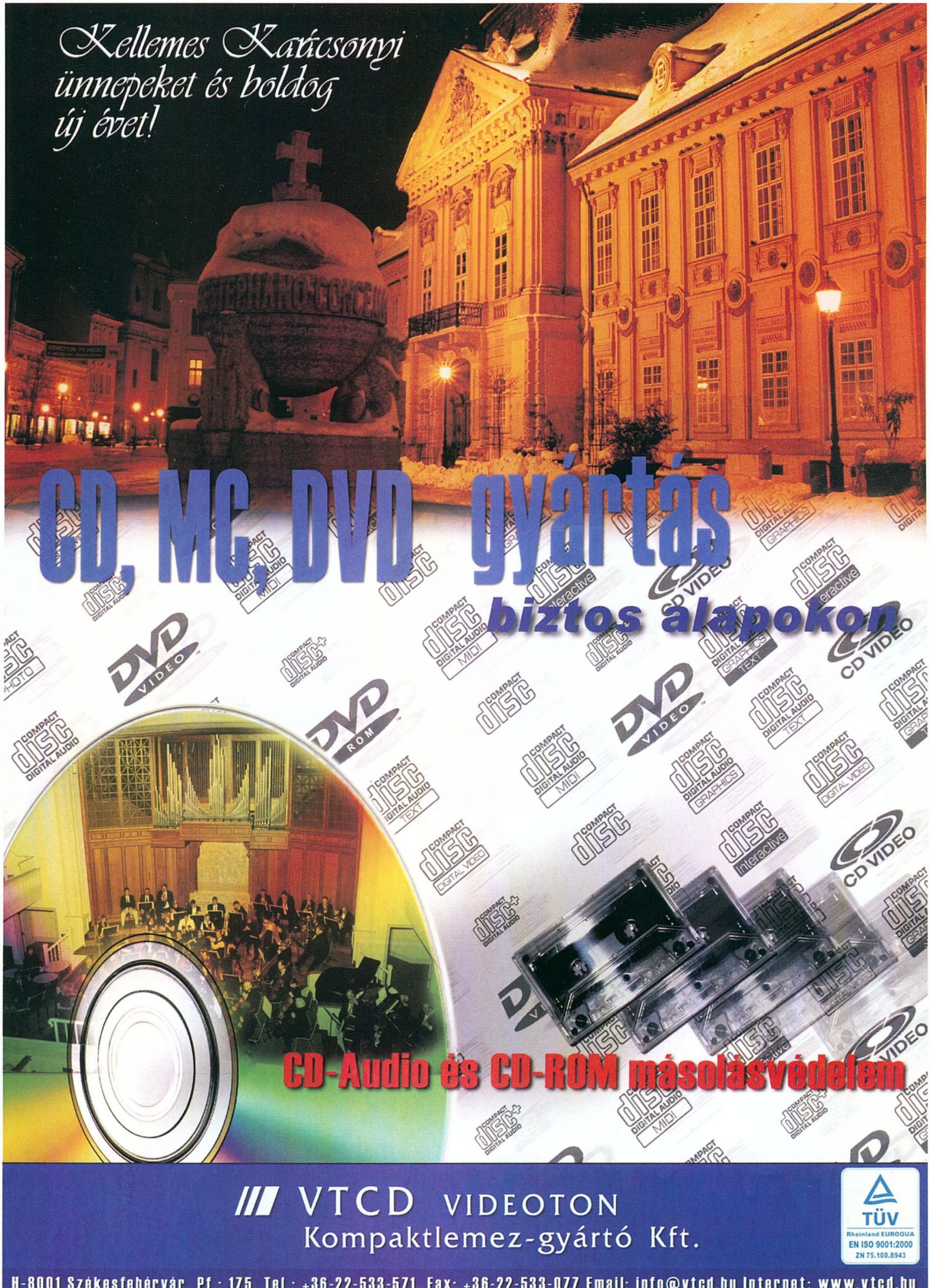
Beholder Kiadó (2002)



KIRÁLY LEVENTE: RTL KLUB SZTÁRKÖNYV

Ötvenhét arc, ötvenhét interjú, ötvenhét személyiség, ötvenhét élettöredék – nagyjából így lehetne legrövidebben összefoglalni azt, ami a könyv kinyitása után szembe jön. Mindenki, aki a kötet lapjain megszólal, valamilyen szinten (akár újságból, akár színházból, akár tévésorozatból, akár valamelyik tévéműsorból) ismeretlen ismerős.
Ők a “képernyősök”, akik az arcukat, a nevüket, a hangjukat és a mozdulataikat adják egy-egy műsorhoz. A könyvet olvasva az a kérdés merült fel bennem: vajon mi történne, ha egyik napról a másikra a híradós vezetne vetélkedőt, a humorista elmondaná a híreket, színész pedig “előadná” az időjárás-jelentést?

Athenaeum 2000 Könyvkiadó (2002) ■ PHOENIX

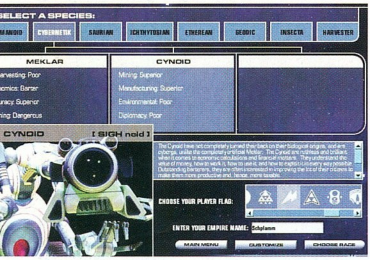

Kellemes Karácsonyi ünnepeket és boldog új évet!
CD, MC, DVD gyártás
biztos alapokon
CD-Audio és CD-ROM másolásvédelem
VTCD VIDEOTON
Kompaktlemez-gyártó Kft.
TÜV
Rheinland EUROQUA
EN ISO 9001:2000
ZN 75.100.8943
H-8001 Székesfehérvár, Pf.: 175. Tel.: +36-22-533-571, Fax: +36-22-533-077 Email: info@vtcd.hu Internet: www.vtcd.hu

A KÖVETKEZŐ SZÁM TARTALMÁBÓL

TOM CLANCY'S: SPLINTER CELL

A karácsonyi megjelenésről sajnos lecsúszott, de januárban egészen biztosan a boltokba kerül minden idők egyik legigényesebb lopakodós kommandó játéka. Az Xbox-változat már november végétől kapható, egész egyszerűen ledöbbentünk a látottaktól. Elképesztő árnyékmegjelenítés, hihetetlen játékmenet és gyönyörű karakteranimáció jellemzi a programot, ezt mindenkinek látni kell. A Ubi Soft szerint a PC-s demó valamikor december közepére várható, ezt épeszű ember nem hagyhatja ki.





MASTER OF ORION III

Hűséges olvasóinknak ismerős lehet a Master of Orion név, 2000 novemberében a sorozat második része volt a teljes játékunk. A megszállott űrstratégiák körében máig is ez a játék számít etalonnak. Hiába a mai szemmel nézve gyenge grafika, a játékmenet mindenért kárpótolja őket. Az ígéretek szerint még karácsony előtt elkészül a nagy mű, de épp a napokban került fel a netre a csúszásról szóló hír. Reméljük azonban, hogy a következő Gamerben górcső alá vehetjük a trilógia harmadik részét.

DRAGON'S LAIR 3D

Végre valahára elkészült a kultuszjáték 3D PC-s változata is. A sorozat összes fontosabb szereplője (Dirk, Daphne, sárkánygyíkkirály...) szerepel a programban, a rajongóknak kötelező darab. A nagy elődtől eltérően itt már a karakterirányítás teljes egészében a mi kezünkben van. A rajzfilmszerű grafika, az arcade játékmenet és a Don Bluth-i hangulat remélhetőleg elegendő lesz a sikerhez, bár ez a stílus valahogy mindig is háttérbe szorult az FPS és RTS rengetegben.





COMMAND & CONQUER: GENERALS BÉTA TESZT

A napokban indult meg a C&C: Generals béta tesztje, melyről a következő Gamerben olvashattok egy komolyabb cikket. A végleges megjelenés egyelőre még február végére van kitűzve, de nem elképzelhetetlen, hogy ez a dátum változni fog. A tesztelők szerint a Generals bétateszt meglepően kevés hibát produkál, bár a rendes sebességhez igencsak elkel az erősebb processzor és videokártya.

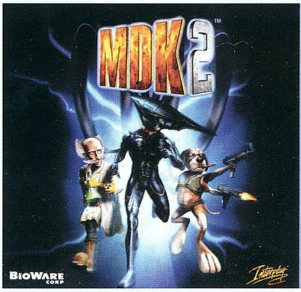
Nem maradhat ki a januári számból a szokásos 2002 legjobb játékai összeállításunk sem, amelyben kiválasztjuk azokat a programokat, melyek a Gamer Magazin szerkesztősége szerint a legjobbak voltak. A végigjátszások közül az Arx Fatalist és a Tribunalt emelném ki, de ha időben sikerül Splinter Cell tesztverziót szereznünk, akkor még azt is belezsúfoljuk a következő számba.

A KÖVETKEZŐ TELJES JÁTÉK:

MDK 2

Az első rész leadása után nagyon sokan kérték a folytatást, most végre sikerült megállapodnunk az Interplayjel. A logikai és ügyességi feladványokkal megtűzdelt akciójáték remek értékelésekkel büszkélkedhet, nálunk például 92%-ot kapott. A grafikai motort teljesen lecserélték, most már senkinek sem lehet egy rossz szava sem. Sokan panaszkodtak az első rész mentési furcsaságaira (bizonyos helyeken lehetett csak patch nélkül menteni), szerencsére ezt a hibát a folytatásban már teljesen kiküszöbölték. Szükség is van a mentésre, hiszen a játék jellegéből adódóan meglehetősen nehéz, egy elrontott ugrás után roppant idegesítő lenne az egész pályát az elejétől kezdeni.

Gépigény: Pentium/AMD 200 MHz, 32 MB RAM, 140 MB HDD, D3D



A KÖVETKEZŐ GAMER MAGAZIN 2003. JANUÁR 31-ÉN JELENIK MEG!


COOLINK
THE Cooling Engine
CHIEFTEC
Örök garanciás Chieftec táp
és ház átlátszó oldallappal
4 LED-del szerelt 8 cm-es
COOLINK ventilátor
Vezetéknélküli (rádiófrekvenciás)
Chieftec billentyűzet és egér
www.coolink.hu
www.kellytech.hu
Kelly-Tech



HAEGEMONIA
AZ UNIVERZUM LÉGIÓI
TELJESEN MAGYAR NYELVEN!
A nagysikerű Imperium Galactica I és II alkotóinak legújabb űrstratégiai játéka a hatalmas sikert aratott elődök stílusát idézve...
Egy valódi, 3D-s űrstratégia, mely az emberiség nem túl távoli jövőjében játszódik, hol csak rajtad áll, képes vagy-e összefogni a Mars - Föld ellentétben elvérzett emberi fajt, és a világűr meghódítására vezetned őket, egy bosszútól fűtött, ismeretlen erő ellenében is...
MÁR KAPHATÓ!
COLLECTOR'S EDITION
Alap kiadás
A játék magyar kiadása
+ poszter + kártyanaptár
9 990,-
Collector's kiadás*
A játék magyar kiadása
+ regény, zenei CD, poszter
11 990,-
Az árak az áfát már tartalmazzák. – * Csak limitált darabszámban!
Magyarországon forgalomba hozza a
DIGITAL REALITY
Digital Reality Kft.
1139 Budapest,
Röppentyű u. 53.
CD GALAXIS
Szoftver Áruház:
Budapest, VII. kerület,
Dohány u. 64.
Telefon: 479-0933
Szaküzlet:
Budapest, XI. kerület
Vásárhelyi P. u. 8.
Telefon: 209-3606
© 2002 Digital Reality Kft. A Digital Reality név és logo a Digital Reality tulajdonát képezi. Minden más logó vagy márkanév a megfelelő cégek tulajdonába áll. Minden jog fenntartva!
Megrendelhető a 479-0933-as telefonon
INGYENES csomagküldéssel!
Vagy megvásárolható személyesen üzleteinkben!